

Абсолютно
постер



МАНИЯ

о компьютерных играх

176
страниц!

русский DOOM III: KREED

Создание упорней для SERIOUS SAM

На операционном столе COMMANDOS 2

Более 30 обзоров

Демииурги, Aliens Vs. Predator 2, Civilization III, Empire Earth, Myth III, Patrician II, Return to Castle Wolfenstein, Stronghold, Wizardry 8 и многое другое!

РУКОВОДСТВО
ПРОХОЖДЕНИЯ
ТАКТИКА

Демииурги
Patrician II
Атлантида III
Civilization III
Stronghold
Myth III, he, ruids
Aliens Vs. Predator 2
И ДРУГИЕ

www.ixomania.ru

№01(52) 2002

КИНО

На GeForce2MX
с TV-Out

МАНИА
MAX
МАНИА

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >

журнал для настоящих геймеров



Товары с сертификацией
Intel, Intel Inside Logo и
Pentium являются
товарами. Эксклюзив или
зарегистрированные
товарные знаки Intel
Corporation или ее
отделений в США и
других странах

НОВЫЙ excimer™ home elite SE

Домашний компьютер открывает Вам новый мир возможностей, улучшающих качество Вашей жизни. Домашний компьютер ЭКСИМЕР™ Home Elite SE на базе процессора Intel® Pentium® 4 - не предмет роскоши, а реальные инвестиции в Ваше будущее. Современная архитектура процессора Intel® Pentium® 4, позволяет полностью реализовать его мультимедийные возможности: полноэкранное, "живое" видео, реалистичная графика, новые возможности работы в Internet. Процессор Intel® Pentium® 4 предлагает великолепную производительность для поддержки приложений настоящего и будущего, а наличие CD-ROM (DVD-ROM опционально), мощной графической системы и аудио с поддержкой Dolby Digital позволит Вам по достоинству оценить возможности самых современных цифровых технологий. Эксимер™ Home Elite SE — это качество, надежность и совместимость, свойственные продукции одной из ведущих компаний российской компьютерной индустрии.



Компьютеры Эксимер теперь можно купить в Internet!

Вся линейка компьютеров Эксимер доступна для online-покупки в интернет-магазинах www.dostavka.ru и www.megashop.ru. Оформив заявку, Вы в течение максимум двух дней получите свой заказ прямо домой или в офис. Доставка по Москве - бесплатно, о цене и сроках доставки в другие города Вы можете узнать, связавшись с менеджерами интернет-магазинов.

Покупайте через интернет - это выгодно, удобно и доступно!

Розничные продажи компьютерной техники Эксимер в Москве:

Ител-М: тел. (095) 485-5955, 485-5963;

М.ВИДЕО: (095) 777-777-5

Техносила: (095) 777-8-777

Электрический Мир: (095) 745-8888

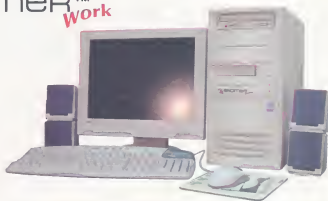
Дистрибутор компьютерной техники Эксимер — компания Инлайн: (095) 941-6161.

Эксимер - мера успеха



компьютеры excimer™ Work

Компьютеры ЭКСИМЕР™-Work на базе процессора Intel® Pentium® 4 znamenют собой новый уровень производительности настольных персональных компьютеров. Усовершенствованные системы визуализации данных и интеллектуальные приложения для бизнеса ставят перед процессором весьма сложные задачи. Бизнес сегодня работает не только с электронными таблицами и почтой. В сложных PowerPoint-презентациях используются реалистичные фотоизображения, анимационные эффекты, для организации конференций в сети необходима также видео- и аудиоинформация. С компьютерами ЭКСИМЕР™-Work на базе процессора Intel® Pentium® 4 пользователи могут полностью реализовать преимущества действительно многоуровневого и многозадачного окружения.



Компьютеры ЭКСИМЕР: всегда в центре внимания

Единая информационная служба: (095) 742-3614.

Корпоративные продажи и региональные дилеры (*-работает сервис-центр):

г.Москва

Инет-М: (095) 485-5955, 485-5963

Инет-Дата: (095) 725-8585

Прейм Инжиниринг: (095) 725-4432/33

Салюны.Сети.Сервис.Три С: (095)932-6433

АЛТ: (4162) 445256

Школа-Инфо: (0732) 588880

Ньюлайн*: (095) 513-1362, 513-1363

Информ Плюс*: (0942) 517254, 317654

Лазурь: (81837) 32531, 32331

г.Красноярск

г.Мурманск

г.Нижневартовск

г.Рязань

г.Ставрополь

г.Тула

г.Уфа

г.Якутск

Антарес*: (3912) 231515, 239821

NetSL: (8152) 458988

Мультикомплекс: (3466) 149804

Копланд*: (0912) 761779, 282303

Профи-М*: (8652) 944091

Кибернетика*: (0872) 309310, 366639

Бит (3472) 741041, 230736

Терминал Компани: (4112) 445030

г.Благовещенск

г.Воронеж

г.Королев

г.Кострома

г.Котлас



ЦИТАДЕЛЬ ОРДА2



История Буйрекум, происходящая на юго-западе Китая, наши герои познают свои армии через безмолвную и бесконечную землю драконов, где Бюке устрашающую землю теней, и даже подземный мир К цитадели Теймура.

Новое в игре:

Поддерживается импорт законченных игр из "Орды: Северный ветер".

Появились новые здания: золотняны, каменные лаборатории, забор, конюшня.

Снова доступны новые юниты, в том числе арбалетчики, воины с палицей, Кингсмен, башни стреляющие ядрами. Появятся юниты, вооруженные двумя типами оружия, например арбалетом и мечом.

Мир "Орды" обживают новые обитатели: драконы, крокодилы, скорпионы, джигны.

Тейкуны больше не будут отсиживаться в своих пещерах. Они будут активно сражаться с людьми, а иногда и помогать им, исполняя роль летающих охраняющих юнитов.

Новые ландшафты: пустыни, горы, вулканы, пески, пещеры (подземный мир) населенные необычными тварями, монстрами и усиленные множеством неожиданных препятствий.

Сохранилась возможность играть по E mail. Игрок записывает свою игру и отправляет save по почте товарищу.



Системные требования:

Компьютер
Операционная система
Процессор
Память
Диск
Монитор
Мышь
Звук

Дополнительные ПО:

Для PC или Windows

Windows 95/98/NT/2000

Решет 200 Мбайт

С-Мбайт

2MB памяти, 100% диск

8-м, короткой

2-3 MB

Любая программа, поддерживающая DirectX 7.0

Удобный интерфейс игры по E-mail



По вопросам отправки заказов обращайтесь по тел. (095) 111 5156, 111 5440, в службу поддержки клиентов.
Игры компания "Бука" почтой и/или доставкой на дом.



Бука
BUKA
www.buka.ru

ТАБЛИЦА ПОДПИСКИ 2002	ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ
	80288, 80289
	38900, 29166

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Порчук (parchuk@igromania.ru)
Зам. ген. директора
Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)
Зам. главного редактора
Алексей Бутрин (boot@igromania.ru)
Редакторы
Олег Полянский (rad@igromania.ru)
Алексей Кравчун (aperKOT@igromania.ru)
Федор Усаков (fedor@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Роман Нисемлов (ramis@igromania.ru)
Илья Галвев (ib@igromania.ru)
Евгений Дубовик (fusionM@igromania.ru)
Программист
сайт и компакт-диск
Денис Валуев (dionis@igromania.ru)
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова (lada@igromania.ru)
Системный администратор
Madi Dvolf (jvsi@igromania.ru)
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)
Вредоносный состав
Теймер (gamer.sabaka@igromania.ru)
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина (kat@igromania.ru)
Корректор
Изобела Шахова (burivuh@igromania.ru)

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (sales@igromania.ru)
(podpiska@igromania.ru)
Сергей Смоков, Константин Сачков

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однокова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 745-7409, 975-7410
e-mail: editor@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящей издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цено свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy, Finland
Печать компакт-диска: "Арк систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkod.com,
www.arkod.com.

© «Игромания», 1998-2002.

Тираж 42.500.

Приветству! Со второй половины ноября на прилавки магазинов народов мира хлынул неконтролируемый поток бесчисленных игровых новинок. Поначалу вы старались следить за происходящим и держаться в курсе событий, но — каждый день на прилавках всплывают все новые и новые названия, но — некоторые вам известны, в то время как о других вы слышите вообще впервые, но — продавцы уже сами запутались и не способны посоветовать ничего умнее "крутая стратегия, покупай", но — выходящие игры не только относятся ко всем возможным жанрам, но и варьируются по уровню качества, причем спектр варьирования сколь угодно широк. Декабрь — поток усиливается, новинок множится, ориентироваться еще проблематичнее. Иногда в темном лесу проще: там спасает компас. Ладно, здесь тоже не все так плохо: компьютерно-игровые журналы предназначены в том числе и для того, чтобы позволить вам четко ориентироваться в массе всего того, что появляется на свет.

И стоит ли удивляться, что нынешний номер содержит самый большой рецензионный блок "Rulezz&Suxx" за всю историю существования журнала! Мы постарались обозреть абсолютно все компьютерные игры, которые появились в российской продаже в период от середины ноября и до момента ухода журнала в печать, и если чего-то в журнале нет, значит, успеть это охватить было невозможно по времени.

В следующем номере "Rulezz&Suxx" также будет не самых скромных размеров. А вы тем временем можете поразмыслить над тем, насколько вам нравится развернутый всеохватывающий "R&S" и оправданно ли нам развивать его и дальше.

Речь зашла о следующем номере... Вообще — в нем много чего интересного будет. Во-первых, хит-парад "Лучшие игры 2001 года", где будут объявлены лучшие

хиты минувшего года (по жанрам) плюс названы победители в таких номинациях, как "самая атмосферная игра", "лучшая по графике", "наиболее революционная", "самая кровавая" и так далее.

Во-вторых, состоится коронование победителей по конкурсу "Лучшая карта для Counter-Strike". По ряду объективных причин мы все же решили заставить вас еще немного подождать и переложили финал на следующий номер. Подробности, как обычно, в "Мозговом штурме".

В-третьих, намечены некоторые дополнительные конкурсы, которые по понятным причинам не поместились в нынешний номер.

Но вернемся к настоящему. А возвращаясь к настоящему, я хочу поздравить вас всех с тем, что в "Мании" наконец-то появился полноценный постер. Вы уже заметили, я полагаю. И рассмотрели со всех сторон. Постер посвящен грядущему российскому экшену Kreed, о котором вы можете прочесть массу всего интересного в "Территории разлома". И, конечно же, календарь на 2002 год, который в хозяйстве всегда пригодится.

И последнее. В прошлом месяце несколько страниц журнала пострадало по вине типографского сбоя. Мы к произошедшему не причастны, но ситуации это, конечно, никак не меняет. Сильнее всего досталось рубрике "Deathmatch", в которой накрывало две страницы. Сейчас мы перепечатали те ее фрагменты, которые оказались нечитабельными. Остальные были бы, по счастью, менее критичны, так как не привели к потере текста. Искренне надеюсь, что подобных "радостных" событий больше не произойдет.

На этом все — читайте журнал. Желаю вам в Наступившем всего того, что вы сами хотели бы себе пожелать, и, конечно же, как можно больше классных интересных компьютерных игр.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	06-14
Игры	06
Индустрия	10
Россия	12
Интересности	14
Доты выходе нгр	14
МОБИЛЬНЫЙ МЕРИДИАН	15
Здравствуй, Дедушка Мороз-z-z...	15
CD-МАНИЯ	16-25
Вступление к "CD-Монни"	16
Руководства, прохождения, тактики	16
ИГРОВАЯ ЗОНА	16
Демоблок	20
Deathmatch	20
По журналу	22
Мозговой штурм	24
Софтверный набор	24
Драйверы	25
Всякое разное	25
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	26-39
<i>Краткие статьи</i>	26-28
Arcturus, Call Sigh: Charlie, Cult	26
Hoegemona: Legions of Iron, Lord Of Realms III, Napoleonic Wars	27
Star Wars: Starfighter, Tropico: Paradise Island	28
<i>В разработке</i>	30-39
Hitman 2: Silent Assassin	30
Duke Nukem Forever	32
Outcast 2: Lost Paradise	34
Worlds of Warcraft 2	38
R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	40-44
Master of Orion III	40
The Elder Scrolls III: Morrowind	41
Unreal II	42
Warcraft III	42
Heroes of Might and Magic IV	44
R&S: ВЕРДИКТ	46-96
<i>Блок микрорецензий</i>	46-50
4x4 Evo 2, Deadly Dozen, Hundred Swords	46
Moon Tycoon, Ominous Horizons:	
A Paladins' Calling, Schlitz: Mysterious Journey	47
Search And Rescue 3, Silent Hunter II, Ski Resort Tycoon II	48
Star Wars: Galactic Battlegrounds, Supercar Street Challenge,	
Tennis Master Series	49
Tom Clancy's Rainbow Six: Rouge Spear — Black Thorn,	
Zoo Tycoon, "Тыные Привышлыцы"	
<i>Вердикт</i>	52-96
Civilization 3	52
Patrician II	56
Myth III	58
Демония	62
Stronghold	66
Empire Earth	70
Tokedo	72
Wizardry 8	75
Allens versus Predator 2	78
Return to Castle Wolfenstein	82
MechWarrior 4 Block Knight	84
Bolistics	86
Mystery Of The Druids	90
MFS 2002	92
Championship Manager	94
FIFA Soccer 2002	96
DEATHMATCH	98-103
Новости Deathmatch	98
Quake III: Arena	98
Unreal Tournament	98
Counter-Strike	100
Клубные новости	100
Памяти №12(51) посвящается	103
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	104-113
Железные новости	104
Кино на GeForce2MX с TV-Out	106

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

1503 A.D. — The New World	14
4x4 Evo 2	46
A2 Roger Goes USA	20
Age of Empires II: The Conquerors	16
Age of Wonders	131
Alex	150
Aladdin	150
Alcatraz	20
Allens vs Predator	08
Allens vs Predator 2	06, 16, 20, 78, 150
Arcanum	20
Arcturus	26
ARX Fatalis	14
Atlantica	14
Atlantis III: The New World	16
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal	20
Ballistics	86, 150
Battle Realms	16, 20
BattleTech 3025	08
Black & White	08, 14, 16
Breath Of Fire 3	150
C-Force	08
Call Sigh: Charlie	26
Centerfold Squares	150
Championship Manager	94
Civilization III	16, 20, 52
Command & Conquer: Renegade	14, 17
Command & Conquer: Tiberian Sun	17
Commandos 2:	
Men of Courage	16, 20, 138
Counter-Strike	17, 100
CS-12	08
Cult	26
Dark Age of Camelot	07, 124
Deadly Dozen	46
Duke Nukem Forever	10, 32
Duke Nukem: Endangered Species	14
Dungeon Siege	18
Emperor: Battle for Dune	10
Empire Earth	16, 20, 70, 150
EVE: The Second Genesis	14
Evolution 4x4	20
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	18
Fatherdale: Guardians of Asgard	14
FIFA Soccer 2002	96
Ghost Recon	20, 150
Ground Control	18
Hoegemona: Legions of Iron	27
Half-Life	08, 18
Heroes of Might & Magic	131
Heroes of Might & Magic IV	10, 44
Hitman 2: Silent Assassin	30
House of the Dead 3	14
Hundred Swords	20, 46
Impossible Creatures	07, 14
Incoming Forces	14
Internal Pain	14
Kirikou	20
Kohan: Immortal Sovereigns	20
Kreed	114
Larry Rogland's 4x4 Challenge	20
Legends Of Might And Magic	150
Lego Racers 2	20
Lord Of Realms III	27
Mafia: The City of Lost Heaven	14
Magic The Gathering Online	06
Master of Orion III	40
Mat Hoffman's Pro BMX	150
Max Payne	08, 18, 103
Max Payne 2	10
MechWarrior 4 Block Knight	19, 84
Medal of Honor: Allied Assault	14
Medieval: Total War	08
Merlin's Magic Break Out	20
MFS 2002	92
Miami Powerboat Racer	20
Microsoft Train Simulator	19
Moon Tycoon	47
Mountain Man	20
Myst 3: Exile	20
Mystery Of The Druids	16, 90
Myth 3: The Wolf Age	58, 150
Napoleonic Wars	27
Necrode: The Dead Must Die	14
NHL 2002	20
No One Lives Forever 2	07
Ominous Horizons: A Paladins' Calling	47
Operation Flashpoint	19, 20, 24
Outcast 2: Lost Paradise	34
Patrician II	16, 56
Project Earth	07
Project Eden	20, 150
Project IGI 2: Covert Strike	06
Quake III: Arena	19, 22, 98

Red Alert 2	19, 148, 150, 151
Red Faction	19, 142
Republic: The Revolution	14
Return to Castle Wolfenstein	16, 82
Road Wipe	150
Rabin Hood	20
Rock Manager	14
Rogue Spear: Black Thorn	20
Rune	19
S.W.I.N.E.	150
Schizm: Mysterious Journey	47
Search And Rescue 3	48
Serious Sam	19, 22, 146
Serious Sam: The Third Encounter	08
Shadow Warrior	19
Shogun Total War: Warlord Edition	08
Shrek Game Land	20
Sid Meier's SimGolf	14
Sigma	07
Silent Hunter II	48
Skf Resort Tycoon II	48
SnowCrash	20
Soldier of Fortune 2: Double Helix	08, 14
Space Clash	150
Star Wars: Galactic BattleGrounds	49
Star Wars: Starfighter	27
StarCraft	131
Stormageddon	07
Starship Troopers: Terrain Ascendancy	20
Stranglehold	16, 66, 150
Superstar Street Challenge	49
Takeda	16, 72
Team Fortress 2: Brotherhood of Arms	14
Tennis Master Series	49
The Elder Scrolls III: Morrowind	41
The Sims	19
The Sims Online	08
Tiberian Sun	24, 148
Tam Clancy's Rogue Spear: Black Thorn	14, 50
Tribes II	19
Tropica	06, 20, 28
Tux Racer	20
Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge	14
Unreal II	10, 42
Unreal Tournament	19, 22, 98
Valhalla Chronicles	14
Vampire	20
Warcraft III	42, 131
Warlords: Battlecry 2	38
Wizardry 8	16, 20, 75
Woody Woodpecker	150
World War 2: Two Jims	150
Zeus	19, 20
Zoo Tycoon	50
Блицкриг	131
Васлав Чарадей	12
Демнури	16, 20, 62
Заклинатели земель	06
Златогорье 2	14
Козаки	17, 131
Осада Авалана	12
Петька 3: Возвращение Аляски	16
Противостояние 3	131
Рейнджеры	131
Тупые Пришельцы	50
Червяки-падрышники	12
Шторм	12
Вин компьютерные игры	
Искусства Вальсбеста	152
Мертвый Легион	153
Animundi: Second Nature	153
Deadlands	152
Lord of the Rings TCG	154
Magik: The Gathering	24, 152, 166
Prophecies of the Dragon	152
Sarcerer & Sword	153
The End	153
The Lord of the Rings (Warhammer)	156
The Wheel of Time RPG	152
Warhammer Fantasy Battle	153
Warmaster	153
WitchCraft	153
Wrath: The Oblivion	153

Альтернативные носители информации	110
Рубрика "Разумный компьютер за разумные деньги"	113
ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА	114-121
Kreed: время собирать Action	114
Сам себе полководец	118
Русские в Сети	120
ИНТЕРНЕТ	122-131
Новости Интернета	122
Рыцари круглого стола в онлайн (Dark Age of Camelot)	124
Живая Жизнь Онлайн	128
Интересное в Сети	130
Игровые ссылки	131
АНТИХАКЕР	132-133
Не дадим Тетю Асю в обиду	132
САМОПАЛ	134-136
Текстурирование в играх	134
ВСКРЫТИЕ	136-139
Наш ответ Magic Trainer Creator	136
Бравые команды на тропе войны	
(Вскрытие Commandos 2: Men of Courage)	138
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ	140-141
Охлаждаем процессор, выбираем память, "глушим" компьютер, определяем полярность колонок, оживляем монитор, качаем фалы	140
МАТРИЦА ПЛЮС	142-149
"Красные" идут! Редактор Red Faction	142
Серьезное редактирование. Основы создания уровней для Serious Sam	146
Юнит моей мечты. Редактор юнитов Tiberian Sun/Red Alert 2	148
КОДЕКС	150-151
Свежая подборка кодов	150
Easter Eggs для Red Alert 2	151
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	152-159
Новости внекомпьютерных игр	152
"Властелин Колец". Книга, кинолента и картонная колода	154
The Lord of the Rings. Битва в Средиземье	156
Ролевые игры живого действия	158
ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ	160
Россказ "Одна мечта"	160
ЮМОР	162-163
"Евгений Онегин" от Дюны Раббано, чостушки по Tiberian Sun, законы Мерфи для Quake, отмокшенист для играющих в FPS	162
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	164-171
Тест #17: 2001: Последний взгляд	164
Пять турнирных зодоч	166
Скринтурс #01. Январь	168
Конкурс на лучшую карту по Counter-Strike	168
Условия участия в конкурсах	168
Подведение итогов	170
ПОЧТА "МАНИИ"	172-175
Наркотик виртуальности, шахматные зайцы и высадка зулусов во Владивостоке	172
ЖУРНАЛЫ ПОЧТОЙ	176
РЕКЛАМА В "МАНИИ"	
Обложка:	
Inel	2-я, 4-я обложки
K-Systems	3-я обложка
В номере:	
1С	09, 13, 21, 45, 51, 65, 69, 81, 87, 97
Бука	02
Лабиринт	161
Новый диск	29
Русский Экспресс	109
Руссобит-М	15, 23, 25, 35, 37
СофтКноб	139
Точка.ру	169
Dataforce	127
Inel	01
NMG	11, 89, 165, 167, 171
Rinet	125
WWW.IGROMANIA.RU	149



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ

Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

СРОЧНО ВНОМЕР

**Project IGI 2
больше не секрет**

Давиду Джонсу, бывшему солдату подразделения SAS, покой только снится. Норвежцы Interloop Studios больше не отнекиваются от того, что в поте лица трудятся над Project IGI 2: Covert Strike, а значит, вновь прозвучала команда "В ружье!" и Джонсу пора собираться в дорогу, спасать мир от террористической нечисти. Маршруту обзаводится любой искусственный турист-экстримщик: Россия, Ливия, Китай и другие точки для тех, кто любит погорячее. Глобальных изменений по сравнению с первой частью ждать не следует: чуть-чуть подправят графику, разнообразят локации, пополнят и без того нехилый арсенал — и в бой! Главное нововведение — многопользовательский режим, ориентированный на командную игру. В очередной раз Counter-Strike грозит позорным забвением, и в очередной раз как-то не верится.



"Project IGI 2 будет необычайно сильной игрой с привадающей восторг сюжетной линией", — заявил один из директоров Interloop Studios Хеннинг Роклинг. Скорее надо быть, господин Роклинг.

Выход Project IGI 2 намечен на второй квартал 2002 года. Издатель игру на этот раз будет не Eidos Interactive, а Codemasters. В Codemasters на Project IGI 2 делают большие ставки и надеются с ним хотя бы приблизительно повторить феноменальный успех Operation Flashpoint.

Новое дитя GSC Game World

Невозможно не удивляться плодовитости украинской компании GSC Game World. Считай, каждый квартал они анонсируют новый проект. И кагда только старые разработки успевают завершиться? Новое дельное начинание GSC Game World — пахадовая стратегия с рабочим названием Arlandia (вы уже, наверное, заметили, что талантливые украинцы любят жанровое разнообразие). Ориентировочное русское название — "Заклинатели земель". Изначально игрок выступит в роли вождя небольшого племени, но постепенно

Фидель, не отвлекайтесь!

Господин El Presidente, для вас снова есть работа. Что-то пролило в вашей банановой республике, так что будьте любезны, разберитесь.

В январе 2002 года грядет долгожданный аддон к экономической стратегии Tropico под подзаголовком Paradise Island. Впрочем, рай роу рознь. Хотите счастья и процветания для своего народа, займитесь развитием туризма (благо в "довеске" к Tropico туризм играет чуть ли не ключевую роль). Хотите пополнения личного счета в швейцарском банке, наслаждайтесь эксплуатацией и бесчеловечным угнетением трудящихся. На случай восстаний стройте военные форты и возводите ГУЛАГИ. И будьте готовы к стихийным катаклизмам и эпидемиям — разработчик подкинет их достаточно много для того, чтобы вы, El Presidente, не расслабились на работе. Кстати, о разработчике. На смену PopTop Software пришла BreakAway Games, компания поменьше, но вполне способ-

Новички смогут просто наблюдать за играми профессионалов, сидя молча и не вмешиваясь.

Aliens vs Predator 2 причислен к лику святых

Компании Sierra и Fox Interactive, а также Профессиональная Лига Кибератлетов (CPL) объявили о том, что фантастический шутер Aliens vs Predator 2 примет в качестве очеред-



Aliens vs Predator 2



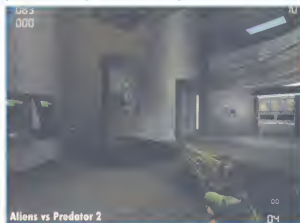
ная справиться с поставленной задачей — порадовать поклонников Tropico.

MTG выходит в онлайн

Блок MTG находится во второй половине номера, но обойти вниманием данную новость было невозможно. Компания Wizards of the Coast объявила о своей второй попытке превратить популярнейшую карточную игру в компьютерную забаву. Проект носит название Magic The Gathering Online, его создание поручено американскому разработчику Leaping Lizard Software Inc., а запуск намечен на весну. Правила те же, хотя с онлайн-новыми особенностями — продавать и обменивать придется виртуальные карты, и поддержать в руках собранную колоду не удастся. В планах Wizards of the Coast создание онлайн-общества MTG-шников, собиравшие их в лиги и проведение чемпионатов.

ной официальной игры турниров CPL. То есть фактически поставлен в один ряд с непревзойденными Counter-Strike и Quake 3 Arena, причислен к лику святых. Мало, понимаете ли, сейчас выходит хороших 3D Action да чтоб с приличным мультиплеером, а на безрыбье... ну сами знаете. Уже в декабре прошлого года состоялся первый чемпионат CPL, посвященный исключительно Aliens vs Predator 2, призовой фонд составил 60 тысяч долларов. Победитель уже

хал домай на новом Ford Focus. Не такие уж они плохие парни, эти Хищник и Чужие...



Aliens vs Predator 2

СРОЧНО В НОМЕР

Дожили до
No One Lives Forever 2

Кейт Арчер возвращается на службу. Корпорация LithTech во время демонстрации возможностей Jupiter System, отличного набора инструментов для создания компьютерных и видеогров, показала видеоролик, позволивший по достоинству оценить графические красоты No One Lives Forever 2: The Operative. Сиквел лучшего шпионского шутера на все времена пока не анонсирован официально, и многое еще может измениться, но главное... главное, что NOLF 2 был! Ходили тут одно время слухи, мол, бесперспективная разработка, закрыли ее давно...



Невозможно догадаться, какие приключения выпадут на долю Кейт Арчер во второй части. Ролки дал понять, что она побывает в Японии, Индии и других экзотических местах, но еще рано говорить о нововведениях. Скорее всего, анонс игры не за горами, тогда и узнаем первые подробности.



но, исследуя науки и магию, осваивая новые земли и воспитывая могучих героев, способен дорасти до правителя могучего волшебного королевства. Сдается, все это мы уже где-то видели, хотя, вероятно к моменту релиза —

Arlandia



а он намечен на 2003 год — игра обретет собственное лицо и шарм.

В Камелоте праздник

Успех онлайн-ролевой игры Dark Age of Camelot (читайте обзор в рубрике "Интернет" этого номера журнала) превзошел все ожидания ее создателей. Буквально за пару недель игра, погружающая нас в средневековый фэнтезийный мир, основанный на легендах о короле Артуре и его рыцарях Круглого стола, привлекла свыше 100 тысяч подписчиков. Дебют Dark Age of Camelot оказался успешнее стартов таких популярных MMORPG, как Ultima Online, EverQuest и Asheron's Call. Проект Mythic Entertainment удостоился звания "самая быстрорастущая онлайн-игра". Интересно, что побьет рекорд Dark Age of Camelot? World of Warcraft? Star Wars Galaxies? Поживем — увидим.

Плох солдат
без мультиплеера

Нет, все-таки неожиданные подарки получать вдвойне приятно. Много месяцев назад



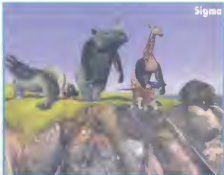
Raven Software популярно и дождливо объяснила фанатам "Солдата удачи", что в Soldier of Fortune 2: Double Helix мультиплеера не будет. Мол, не счёртай, все силы бросили на сингл, так что "мультик" не сложим. Фанаты поворачивали-попучивали да и успокоились.

И вдруг в один прекрасный день Activision объявляет, что в Soldier of Fortune 2 нашлось место для двух мультиплеерных модов: Free for All и Team

Deathmatch. Выбор оружия для сетевой забавы пока колеблется между 12 и 14 видами, количество комбинаций моделей и скинов переваливает за сотню. Ну и для лучшей радости разработчики сделали мультиплеерный код простым в обращении и удобным для всевозможных модификаций. Неужели иногда создатели игр думают не только о своей выгоде, но и о простом геймерском счастье?

Метаморфозы
Sigma
и Stormageddon

Вы не заметили, что в последнее время разработчики столкнулись с нехваткой криков, запоминающихся названий для своих шедевров? Капало бы, человеческий язык насчитывает миллионы слов, а им, разработчикам, все одно и то



же подавай. Earth, Eden, Paradise, Forever, Project — эти словечки используются постоянно. В результате названия стали объектом судебных разбирательств, и вот первые плоды дележки имен. Нет больших стратегий Sigma и Stormageddon. Первая торжественно переименована в Impossible Creatures, вторая — тоже, какая пошлость — в Project Earth (название придумано специально для американского рынка, европейцы получают Stormageddon под старой фамилией). Превью, посвященные обем играм, остаются в силе, старые названия временно выводятся из обращения.

Кстати, изменилось название и непрямого продолжения Shogun от Creative Assembly. Их новая стратегия была анонсирована как Crusader: Total War, однако по причине того, что временные рамки игры не организовались эпохой крестовых походов, ее переименовали в Medieval: Total War.

Игры в солдатиков

Воображение рисует дивные картины: все войны закончены, военные конфликты решаются с помощью сетевых баталлий. На чьем счету больше фрагов, тот и победил. Похоже, руководство американской армии тоже подумывает об этом. Иначе зачем бы US Army вызвала финансировать создание сразу двух игр, военных стратегий в реальном време-

ни. Выполнить заказ в добровольно-принудительном порядке взялись Институт творческих технологий (IST), Sony Pictures ImageWorks, Pandemic Studios и Quicksilver Software. Одна игра, C-Force, изготавливается для консолей, вторая, CS-12 (хм-м-м-м, какая-то аббревиатура знакомая), для персональных компьютеров. Америкосская армия не только полностью профинансирует создание двух игр, но и снабдит разработчиков всей необходимой информацией.

«Педагоги понимают, что большинство молодых людей сегодня играют в компьютерные игры», — с видом Макоренко XXI века заявил директор IST Ричард Линдхейм. — «Значит, игровой рынок можно использовать для реального обучения». Разработку обеих игр займет порядка двух лет.

Serious Sam не успел на Рождество

Возможно, читая этот — январский — номер «Мани», вы периодически прерываетесь для того, чтобы пройти очередной уровень Serious Sam: The Second Encounter, и мы очень рады за вас. Это означает только одно: слухи о переносе даты релиза The Second Encounter не подтвердились. Тем не менее, из надежных источников стало известно, что ловля багов и исправление глюков потребовало у Croteam немного больше времени,



чем они рассчитывали. Ребята старались, но не успели. Выход второго эпизода, посвященного жизни и удивительным приключениям Само Станоу, перевесен на весну 2002 года. В Великобритании, правда, по-прежнему принимают предварительные заказы на игру и обещают получить ее, грядущую, 18 января, но слухи о переносе релиза комментировать отказываются.



Кстати, стала известна первая информация касательно третьего эпизода. Croteam'овцы намекнули, что в The Third Encounter Крутой Сэм наконец-то побывает в космосе. Вот это уже серьезно!

Max Payne и Black & White впереди планеты всей

В Лондоне состоялась ежегодная церемония вручения премий Британской академии кинематографического и телевизионного искусства (BAFTA). Уважаемые академики не обошли своим вниманием и область интерактивных развлечений. Лучшей игрой для PC выбрали Max Payne, Black & White заработало две награды — за интерактивность и лучшую анимацию, а за



музыкальное оформление памятник вымел получили создатели Shogun Total War: Warlord Edition. Выбор академиков практически совпадает со списком победителей сентябрьского шоу ECTS и еще раз подтверждает расхождение мнение: Max Payne и Black & White — лучшие компьютерные игры 2001 года.

BattleTech 3025 отправили на свалку

Пропиная истину: хорошие слухи редко оказываются правдой, зато плохие — практически всегда. Когда пошли разговоры о том, что разработка онлайн-войны вселенной BattleTech 3025 переживает не лучшие времена, захотелось кинуть камень в первого, кто озвучил эту мысль. Теперь, когда все слухи подтвердились и Electronic Arts официально объявила о решении не издывать BattleTech 3025, камень зажат в кулоле, но уже не поднимаются руки. Вавоине обидно, что перспективная онлайн-война, рассказывающая о суровых буднях боевых роботов, была закрыта, когда достигла стадии бета-тестирования. Боссы EA, неспособные провести день без того, чтобы не улюлюкать с десяти-

СРОЧНО ВНОМЕР

На Half-Life билетов нет

Поскольку в нынешнем номере «Мани» не предполагается появления рубрики «Игровое кино», доложим о последних событиях в «Новостном меридиане». Компания Valve призывалась, не снить ли боевиков по мотивам Half-Life. Когда кругом советской лопатой гребут деньги всякие Lara Croft: Tomb Raider, соблазн податься в кинобизнес весьма велик. Впрочем, в Valve работают осторожные люди, такие не начинают дело, предварительно не просчитав все ходы. Где гарантия, что Half-Life: The Movie не постигнет судьба, допустим, Final Fantasy? Короче, господа геймеры, с нами решим



посоветоваться. Пишите по адресу movie@valvesoftware.com и расскажите, почему вы хотите увидеть блокбастер Half-Life да с каким сюжетом и актерами. Не рассчитывайте, что, ознакомившись с вашим драгоценным мнением, Valve ринется искать подходящую кинокомпанию для заключения контракта. Пока возможность появления Half-Life: The Movie рассматривается исключительно гипотетически.

Кстати, в настоящее время компания Fox обдумывает коммерческую целесообразность запуска в производство фантастического боевика Aliens vs Predator. Представляет, встречаются герои Сигури Уинвер и Арнольд Шварценеггер, и таков начинается!

ток сотрудников и не закрыть парочку перспективных проектов, отмахиваются от журналистов словами: «Мы переоценили значение BattleTech 3025». Похоже, они решили сосредоточить все свое внимание на The Sims Online. По крайней мере, в данном случае провал исключен.



Негоциант.



Перенеситесь в 14-ый век и станьте членом
 могущественного Ганзейского союза!
 Живите по принципу: «Дешево покупай —
 дорого продавай!»
 И помните — Ганза не прощает ошибок!

Duke Nukem придет в марте

Когда чего-то очень долго ждешь, поневоле начинает казаться, что ты этого никогда не получишь. Данное утверждение едва ли не в первую очередь относится к компьютерным играм. Дабы облегчить ожидание и дать новую надежду (а также зная, что в "Даты выхода игр" заглядывают далеко не все, а кто заглядывает, не всегда верит своим глазам), сплассем дорогих читателей о датах релиза нескольких особо ожидаемых игр. Итак, *Soldier of Fortune*:



Dungeon Siege

Double Helix увидит свет в феврале 2002 года, и в это верится, а *Duke Nukem Forever* скажет "агу" в марте, и в это не верится. 3DO официально подтвердило, что *Heroes of Might & Magic IV* случится в марте и ни месяцем позже. Ролесное крушило-мачилово *Dungeon Siege* от Gas Powered Games появится на прилавках магазинов в апреле. Что касается *Unreal 2*, то, по официальным сведениям, его релиз намечен лишь на второй квартал 2002 года. Даты, разумеется, могут измениться, так что в случае обмана неустойку требуйте с издателя.

Remedy не торопится

Полагаем, никто не сомневается в появлении *Max Payne 2*? Отказаться от разработки продолжения хита — все равно что в здравом уме и трезвой па-



Max Payne

мяти прирезать курицу, несущую золотые яйца. Вопрос в другом: долго ли придется ждать. К сожалению, новости неутешительные. По словам представителей Remedy Entertainment, работа над сиквелом еще даже не начиналась. Мол, компания мы маленькая, людей у нас немного и, пока не завершится процесс портировки *Максика* на X-Box и PS 2, за *Max Payne 2* не возьмемся. Проклятые консоли, гори они синим пламенем!



ИНДУСТРИЯ

Paradox'альное разделение

Жила-была шведская компания Paradox, мастерица себе неплохие компьютерные игры вроде *Europa Universalis* и вела собственные разработки новейших графических 3D-технологий. Вдруг, в один прекрасный день, Paradox взяла да полюбовоно развилась на две компании. Зачем? Шведы — люди умные и осторожные. Бизнес был осмысленно поделен на две части, чтобы обезопасить компанию от всевозможных финансовых рисков и увеличить ее доходность. Теперь, помимо самой Paradox, продолжающей творить стратегии, появился еще один независимый разработчик *Point Blank Development*. Новая компания сосредоточится на технологичес-



Empire Earth

ботчиков: Buzz Monkey Software и Fireline Interactive. Пока ни та, ни другая студия ничем не отличилась, но уже тот факт, что в их штат попали как ветераны игровой индустрии, так и перспективные новички, внушает оптимизм.

Buzz Monkey Software специализируется на небольших играх для всех возможных платформ, Fireline Interactive преданно сосредоточится на PC, Playstation 2 и X-Box. Кредит доверия получен, ждем результатов.

От GSC отпочковалась Deep Shadows

Создатели весьма неплохого тактического шутера *Venom*, также известного под именем *Codename: Outbreak*, покинули штат украинской компании GSC Game World и основали новую студию *Deep Shadows*. С собой ребята забрали созданный ими специально для *Venom* движок Vital Engine 2.0. и сейчас активно пытаются продать лицензию на свою технологию. В ближайшее время откроется сойт новой компании-разработчика, и публику познакомит с первым проектом *Deep Shadows* под изданием *Outline*. Пока известно только то, что это будет горячая смесь action и adventure, осуществленная на Vital Engine.

Читеры? Давить!

Ни для кого не секрет, что проблема читства достигла вселенских масштабов и сравнима... сравнима... ни с чем не сравнима. Многие игровые компании предпочитают делать вид, будто ничего страшного не происходит. К счастью, не все. В первом ряду многоотраслевой античитерской демонстрации друга компании Blizzard и Sierra, независимо друг от друга опубликовавшие заявления, усиливающие читером гению огненную. Blizzard, мечая грома и молнии, обещает изгнать жуликов из ряд



Europa Universalis

ких разработках и создании игр с использованием оригинальной технологии Valpurgius 3D.

Sarcos с нами!

Поклонникам серии *Resident Evil* не нужно представлять компании Sarcos, они и так едва ли не молчали на нее. Впрочем, те, кто далек от про-

блем мисс Джил Валентайн, скорее всего в курсе, что Sarcos — крупнейший разработчик и издатель игр для консолей. Теперь минутку внимания и давайте поприветствуем "новичка" — с недавних пор компания перестала чураться PC-рынка и даже создала новое структурное подразделение Sarcos-PC. Оно станет заниматься изданием в Японии североамериканских и европейских компьютерных игр (*Empire Earth*, *Aliens vs Predator 2*), портировать собственные приставочные хиты на персоналку и разрабатывать оригинальные компьютерные игры. "Давно пора было!" — возможно, воскликнете вы. И мы о том же толкуем.

Разработчики плодятся

В августе прошлого года скоростностью скамчалась студия Dynamix, на награбной плите которой начертано слово "Tribes". Подобно птице Феникс, из пепла, оставшегося после Dynamix, появились две новых конторы разра-

В КРАЕ МИРА И СЧАСТЬЯ ВЕРХУПОСЬ ЗЛО!

ГИЛБЕРТ ГУДМЕЙТ

И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИИ

Основные особенности игры

- 40 часов игрового времени
- 50 интересных персонажей
- 6000 анимированных сцен
- Превосходная графика
- Головоломки, развивающие логическое мышление
- Захватывающая музыка



PRELUSION



Новый уморительно смешной квест!

Священный гриб Фангории похищен!
Дедушка Гилберта будет казнен за это!
Кажется, что ситуация безнадежна...
Но на самом деле ты можешь все изменить!
Найди похитителя, верни гриб и спаси дедушку!

На территории распространения OEM версии данной продукции на территории России действует ООО "Медиа Сервис 2000" (тел./факс: 745-91-14; e-mail: sales@meda2000.ru)

Минимальные системные требования:

- IBM PC
- MS Windows 95/98/ME/2000/NT 4.0 (с Service Pack 5)
- процессор Pentium 166 MHz
- 32 Мбайт ОЗУ
- 4-скоростной дисконд CD-ROM
- SVGA-видеокарта 2Мб видеопамяти (100% DirectX совместимая)
- 10 Мбайт свободного дискового пространства
- MS Windows совместимая «мышь»
- клавиатура

www.NMG.ru

www.vKIDS.ru

Бесплатная доставка по России: тел. 903-30-50, e-mail: sale@nmg.ru

Приглашаем к сотрудничеству дилеров, предлагаем выгодные условия и гибкую систему скидок.

По вопросам оптовых закупок обращаться: тел. 903-80-98, 745-01-14



Battle.net и засудить создателей тех сайтов, где найдут читерские проги. Эрик Смит из Sierra доходчиво объяснил посетителям сайта Planet Half-Life, как хорошо выигрывать честным способом и как ужасно — нечестным. И добавил: "Мы роботом над устранением проблемы, разрабатываем новый античитерский код".

Онлайновая сказка

Корпорация Interplay заключила договор с компанией Stream Theory и предоставила для онлайновой аренды своих хитов за разные годы. Перечислим героев по именам: Fallout 1 и 2, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, MDK 2, Die by the Sword, Virtual Pool 2 и 3. Больше нет необходимости покупать игру, тратить драгоценное место на жестком диске — достаточно скачать полноразмерный Stream



Theory Player и исправно платить 5 долларов 99 центов в месяц за аренду. Единственное, но веское "но": рекомендованная скорость Интернет-соединения клиента — 256 Кбит/сек. Кому-то дурно? Доктор! Доктор!



Bethesda кинула!

Некоторое время назад западные сообщество поклонников игры Echelon (хорошо знакомый



ем с Vuko... Письмо — ложь... В прессе ничего обсуждать не намерены... Ничто не могло помешать MADio выпустить потч для фанов игры".

За державу обидно! Неужели так легко можно "кинуть" уважаемую российскую компанию и остаться безнаказанным? Данила, не пора ли обратно в Америку?

Скоро буду. Всеслав Чародей

Может, может земля русская рождать собственные "Джокеры" и "Анахронисы"! Смотрите, вот идет Всеслав Чародей. Уж заждались его все, а он не торопится, вразлохотку топчет. Сейчас дойдет, так еще пару месяцев разуваться будет, оучи сымать. И только потом скажет: "Ну что, дружок, поиграем?"

Компания Snowball наконец-то определилась с датой релиза "Всеслава Чародея", он же Fatherdale. По сообщению главы Snowball Сергея Климова, в декабре начнется закрытое бета-тестирование "Всеслава", в марте 2002 года появится первая демо-версия, а уж в апреле — страшно подумать — игра отойдет на "заполот". Верить или нет? А что нам еще, горячкам, остается? Ждем апреля, благо недолго осталось.

"Корсары" и "Червяки" — братья навеки

Полку компаний-издателей прибыло! Нас, геймеров, радует появление каждой новой фигуры на данном поприще, даже если фигура, так сказать, не особо и нова. Компания "Акелла", находящаяся в любовных отношениях с IC и давно уже налажившая тесные контакты с рядом западных издате-

С Rebel Act все в порядке

Многие Интернет-издания успели похоронить студию Rebel Act и навеки распрощаться с Blade of Darkness 2, прежде чем ее креативный директор Хуан Диас-Бастамонте заявил: "Слухи о нашей смерти сильно преувеличены". Все началось с того, что представители онлайнового магазина areo66.com, одним из совладельцев которого является Rebel Act, заявили о его закрытии по причине непреодолимых финансовых сложностей. То ли новость неверно перевели с испанского, то ли по каким-либо причинам, на доброй дюжине сайтов появились заголовки наподобие "Rebel Act закрывается?". Диас-Бастамонте опроверг слухи, но добавил, что студия действительно ищет международного партнера, готового инвестировать в Rebel Act крупную сумму. Не хочется проводить параллели, но в свое время Sir-Tech Canada точно так же заявила о поиске инвесторов. Сами знаете, чем дело кончилось.



лей, решила сама заняться издательской деятельностью. Абсолютно безальтернативно, без какой-либо примеси флибустьерства. В ближайших планах "Акеллы" — осязательно отечество новыми поколениями червячков (Worms Blast — "Червяки-подвыдрки") и такими незамысловатыми аркадами, как BSE Bomber, Fairy Tale и Timothy.

Техасский Авалон

Компания Snowball Interactive как всегда с должным рвением и старанием локализует ролевую сагу Siege of Avalon ("Осада Авалона"). Стильная RPG от техасского разработчика Digital Tome состоит из шести взаимосвязанных глав и напоминает средневековый роман. Молодой рыцарь попадает в крепость Авалон в самое неподходящее время — когда ее осаждают полчища монстров. Дальше пошли квесты, двигайтесь по сюжетной линии от главы к главе.

Siege of Avalon



Evil Twin

CYPRIEN'S CHRONICLES

ЕГО ПРЕСЛЕДУЮТ ДЕМОНЫ ПРОШЛОГО...
СИЛА ЕГО - В БЕЗУМИИ...
ГДЕ ЖЕ ТА ГРАНЬ, ЗА КОТОРОЙ
РЕАЛЬНОСТЬ СТАНОВИТСЯ ФАНТАЗИЕЙ?



InUtero



1C
ФИРМА «1С»

До недавнего времени игра распространялась исключительно через Интернет, но теперь выйдет и на дисках. Первые два эпизода "Осады Авалона" были изданы под Новым годом в рамках совместной серии snowball.ru/ "Новый Диск". Продолжение следует.

"Бурут" обещает золотые горы

Компании "Руссобит-М" и "Бурут" в очередной раз признались друг другу в любви до гроба



Златогорье 2

и подписали контракт на издание отечественной ролевой игры "Златогорье 2" на территории СНГ и стран Балтии. Нельзя сказать, что "Златогорье" получилось шедевром, — так себе, средний рунг RPG, — но во второй части разработчик клянется замолить былые грехи. Новый движок, 200 локаций, 400 колоритных персонажей и еще один миллион обещаний. Ждем.

Зайка моя, я — твой менеджер

Snowball.ru и 1C издают интереснейшую игру Rock Manager на чистом английском языке в рамках серии ORIGINALS. Только так можно было сохранить значительную прелесть оригинального проекта, представляющего собой симулятор менеджера рок-группы. Как признались разработчики на короткой пресс-конференции, "главным образом игра сфокусировано на роке, тяжелом роке, поп-музыке и понке. Рэп-исполнители оказались слишком опасными личностями, чтобы их породировать". Игра создана шведом Monsterland и PAN Interactive, чьи предыдущие творения ("Тень Доминиона", "Огнем и мечом") хорошо знакомы российским геймерам.

В феврале выйдет тотальная конверсия игры для российского рынка. В процессе адаптации содержимое игры пропущено через горячее от-



Rock Manager

чественного шоу-бизнеса, поэтому, вполне возможно, в героях Rock Manager и их песнях вам почудится нечто до боли родное и знакомое.

"Новый Диск" подружился с Rage

Компания "Новый Диск" продолжает нести DVD-боксы в массы. Недавно она подписала соглашение с английским издательством Rage Software PLC и получила эксклюзивные превью-клипы прова на издание иги Rage в СНГ и Балтии. Причем как старых (Incoming, Hostile Waters), так и совершенно новых (Incoming Forces, Gunmetal и Mobile Forces). Все игры выйдут в DVD-упаковке, что, естественно, скажется на цене.



ИНТЕРЕСНОСТИ

Игра не окончена

Верховный суд США приостановил действие закона о жестокости в компьютерных играх, принятого властями Индианаполиса якобы "по просьбам общественности". Закон требовал письменного разрешения родителей для того, чтобы подросток мог играть в клубок во "взрослые" игры (с рейтингом Mature). Отцы города Индианаполис сослались на некие исследования, доказывавшие связь между подростковой агрессивностью и компьютерными играми. Мол, в играх полно насилия, да и сексуальный контекст какой-то нехороший наблюдается. Ничин-эй! Закон доставил ощутимые финансовые потери владельцам игровых клубов (за его нарушение карали штрафом и даже изъятием лицензии), и они поспешили опротестовать его в суде. Верховный суд поставил под сомнение достоверность исследований, но которые сослались власти Индианаполиса, и "тормознул" закон.

над штылем-выкройкой моделек, разработчики предлагают геймерам нарядиться в костюмчик пострашнее, перемазать себя грязью и кetchupом, сделать фото и отослать его к ним по адресу: BecomeAZombie@SageAmerica.com. Победитель получит все: попадет в финальную версию House of the Dead 3 в качестве зомби. Представляете, какой кайф: из шотгана в упор пристрелить себя, монстра? Кто-то шутил!

Вечный поиск прибыли

Продвижение игры в массы и последующее получение барыша — целая наука. Здесь, как говорится, все средства хороши. Создатели EverQuest не жалуются на недостаток клиентов, но от лишнего доллара не откажутся. Не бывает ни, лишних долларов. Недавно Sony Online Entertainment объявила о том, что компания Wildstorm Productions издас серию комиксов по мотивам EverQuest.

Причем первая книжка из серии написана Джимом Ли в соавторстве с несколькими членами команды разработчиков.

В то же время Blizzard выпускает сразу несколько новых книг, действие которых разворачивается во вселенной Diablo. И — внимание! — встречайте StarCraft 2. К сожалению, пока только книгу. Игровое продолжение StarCraft еще даже не анонсировано. ■



EverQuest

Стань зомби



Именно с таким предложением обратилась к геймерам корпорация Sega. В настоящее время лучшие умы человечества создают шедевр под незамысловатым названием House of the Dead 3. Сван полонник есть и у этой серии, причем не только на консолях, но и на PC. Так вот, добы особю не мучиться

Даты выхода игр

Январь

Team Fortress 2	01
Brotherhood of Arms	01
Fatherdale: Guardians of Asgard	01
Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn	09
Internal Pain	10
Mafia: The City of Lost Heaven	10
Duke Nukem: Endangered Species	15
Black & White: Creature Isle	15
Valhalla Chronicles	15
Revelation: The Revolution	21
1503 A.D. — The New World	29
Sid Meier's SimGolf	30

Февраль

Necrode: The Dead Must Die	01
Impossible Creatures	01
Incoming Forces	05
Command & Conquer Renegade	12
ARX Fatalis	15
EVE: The Second Genesis	15
Atlantica	15
Soldier of Fortune II: Double Helix	16
Medal of Honor: Allied Assault	20
Ultima Online	
Lord Blackthorn's Revenge	26

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

Здравствуй, Дедушка Мороз-z-z...

Вот и подкралась незаметно очередная пора предновогодних и предрождественских подгагагаз. Девелоперы девелопят соответствующие продукты, а мирные пользователи бурно радуются новинкам (а не мирные злостно пьют шампанское, портвейн, водку и прочие новогодние напитки для снятия стрессов и улучшения настроения).

Производители телефонов анонсируют новые модели аппаратов с GPRS, W@P, Bluetooth и прочими технологическими новаторами, а программисты показывают заманчивые демки свежеекспилированных программ.

И, конечно же, наши дорогие отечественные производители W@P-продуктов не могли не порадовать отечественных же (и не только) пользователей новыми тайтлами к Новому Году и на новогоднюю тему.

Итак, имеем вам предложить новогоднюю разработку от компании "Никито" — Дед Мороз-z-z, представленную под соусом "Биллайн".

Как все было

"Ну какой Новый Год без елочник?"
(с) Подол прошлагодний снег.
Именно. А какая новогодняя игра без подлания? Правильно, никакой. И, как обычно, жертвой мошенников всегда становится главный носитель призового фонда Вселенной — Дед Мороз aka Санта-Клаус. А кто говорил, что будет легко? Да-да, ведь именно вам предстоит выбивать драгоценные подарки из рук (простите, лап или ног) злых ворон, которые утащили "Сундуки со сказками".

Вошед игровой реинкарнацией является хорошо знакомая по предыдущим никитобиллайновским играм Пчелка, которая уже доросла до того возраста, когда можно спасать мир, а это занятие — штука такая и требующая умения и определенных навыков.

Враги оказались не особа умными, спрятав подарки на елку, а поэтому главная наша задача — вернуть их (призы) на землю при помощи очень снежных и холодных снежков.

Ты туда не хажь! Снег башка попадет!

Что важно при обстреле врага снежками? Логично, угол и сила запуска. Угол задается грубоностью от 10 (достаточно крепкое пиво) до 80 (почти спирт; конечно, ведь Новый Год же! гравдас, сила от 1 до 5. Задовая угол и силу броска, Пчелка кидает снежки в елку, на которой спрятаны подарки. Первый бросок — пристрелочный, поскольку по-

ка не видно, где на дереве подорки, а где их нет. После броска с елки слетает снег, и игрок вместе с траекторией полета снежка видит места расположения подарков. Ветры враждебные, веющие над нами, конечно же, мешают прицеливаться, но разве это способно нас остановить?

Все бы хорошо, только вот количества снега ограничено (то ли выпатали, то ли еще чего), а соответственно, и количество снежков. Один на пристрелку, один на закуску, один на ворону, один Деду Морозу за позу... так и не хватить может! Поэтому, прицеливаясь, придется быть очень аккуратным (или, как подметил Павел Юнатов из "Никиты", — трезвым).

Кстати, а птичка. Вороны мешают нам жить, а точнее — обстреливать елку, когда маршруты их полетов странным образом пересекаются с траекторией полета наших снарядов.

"...не так страшен Дед Мороз, как его отморозки..."

И вот, когда все призы с елки собраны, оказывается, что Дед Мороз у нас — липавый! Вернее, духовый. Ну, не настоящий, в общем. Издав победный клич кроликов-камадзе "Нового Года не будет!", мошенник тычется убежать, прихватив с собой все подарки. И теперь у Пчелки задача попасть снежком в похитителя. Начинается призовая игра...

То ли от избытка алкоголя в организме, то ли из-за тяжести целых трех подарков, но мошенник способен убежать только за 5 шагов. Тем не менее это вполне достаточно, для того чтобы проиграть. Кто знает — может, у него там в пяти шагах джип прикол? Не пойман — не вор!

В случае же выигрыша, когда вы успешно заставили на купюлу убежавшему, Пчелке (забудьте, Пчелка, а не вам!) настоящий Дед Мороз вручает подарок — сотовый телефон. Торжество, пьедестал, шампанское в номер. И можно начинать играть заново — кто знает, может быть, если займете первое место в игровой таблице, вам тоже подарок додут?.. ■

Телетайп

GPRS-руйнинг для абонентов "Биллайн GSM"
Для абонентов сети "Биллайн GSM" введена новая услуга — GPRS-руйнинг, которая позволяет абонентам, находящимся в руйнинге, получить доступ к аналоговным сервисам.

БИЛЛАЙН
сотовая связь



Погрузитесь в фантастический мир магии и приключений

Вы думаете, что это всего лишь игра, обычная игра, придуманная людьми?

Или обычная история, вроде тех, что рассказывают ушедшие на покой герои?

Вы ошибаетесь!

Я — Розендаз, живущий во многих мирах.

Это мое предсказание.

Это ваша СУДЬБА.

Запомните эти слова.

Слушайте, смотрите и учитесь...

Готовьтесь ко всему...

Это последний шанс — для вас...



www.jowood.com www.revolut.com www.kyosoft-m.ru

©2001 JoWood Productions. Software AG. All Rights Reserved.
©2001 "Руссоби-М". По договоренности с издателем
обращаться в коммунисный отдел "Руссоби-М":
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;
e-mail: office@russobit-m.ru;
телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail: техническая поддержка: support@russobit-m.ru
Земля дисков чер-з интернет: shop@russobit-m.ru

Вступление к "CD-мании"

Привет всем! Зима наступила, компьютерные игры лавиной опрокинулись на прилавки, и блок «Руководства и прохождения» претерпел грандиозное увеличение. Мы предоставляем вам то, что не способен предоставить ни один другой отечественный компьютерно-игровой журнал: полноценные развернутые руководства и прохождения по более чем десяти хитовым проектам последнего времени. Причем я даже затрудняюсь сказать, сколько всего материалов вас ждет: масса всего сейчас еще пишется. Блок «Драйверы» обрел отдельное

место на компакт-диске. В точности как и предполагалось. На дальних страницах «CD-Мании» вы сможете обнаружить, что именно в нем находится.

К «Игровой зоне» появились вступительная часть, в которой теперь рассказывается, на что, по нашему мнению, стоит обратить внимание в первую очередь.

Конкурс по Counter-Strike подошел к своему эпическому завершению, и тридцать карт, занявших призовые места, находятся на компакт-диске. От своего имени хочу вам посоветовать карты

cs_bigbank, de_minaret и de_secret_lab. Лично мне они понравились больше всего. Особенно последняя, которая, несмотря на дисбаланс (ментам слишком удобно держать бомбплейсы), потрясающе играбельна для дружеских разборок (например, на шоттажах).

Все, что мне хотелось отметить во вводном слове, я отметил. Читайте «CD-Манию», смотрите компакт, играйте, не болейте, не кашляйте, всего вам в жизни хорошего и т.д. и т.п. и пр. и др. и вообще.

Редактор компакт-диска и «CD-Мании»
Геймер (gamer.soboka.igromania.ru)
Составитель: Геймер.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Иstekший месяц оказался богат на компьютерно-игровые шедевры, в чем каждый из вас имел массу возможностей убедиться, если не пятикратный, а играл, играл и еще раз играл, в точности как завещал безразмерно померший, но вечно живой В.И. Ленин. Мы приложили массу усилий, чтобы поспеть за происходящим, а то, что руководство и прохождения публикуются на компакт-диске, позволило нам не стеснять себя в объеме, как вынуждены делать любые другие журналы. На компакт-диске будут найдены, изучены и превращены в жизнь руководства, прохождения и руководства/прохождения по следующим игровым номинациям:

1. Демонии (Etherlords). Автор — PSmith.
2. Aliens versus Predator 2. Автор — Алан Берновский.
3. Atlantis III: The New World (Атлантида-3). Автор — Антон Галицкий.
4. Mystery Of The Druids. Автор — Святослав Торик.
5. Patrician II. Автор — Юрий Кузьмин.
6. Sid Meier's Civilization III. Автор — Dash.
7. Stronghold. Автор — Михаил Кашаев.
8. Takeda. Автор — Kennet.

9. Wizardry VIII. Автор — Darkmaster.
10. «Пелюка 3: Возвращение Аликсы». Автор — Святослав Торик.
11. Окончательная версия Commandos 2: Men of Courage. Автор — "Q-Tuzoff".

12-14. Сейчас в написании находятся Empire Earth (Dash), Battle Realms ("QTuzoff"), Return to Castle Wolfenstein (Николай Корвин). Успеем ли мы подготовить их на этот номер, пока что в точности сказать нельзя. Если успеем — будут на компакт-диске.

Все руководства и прохождения публикуются в одном именном разделе на компакт-диске. Кроме того, все то же самое, но без графики, лежит в виде RTF-файлов, запакowanych в rar-архив, в директории CD:\Draft\Guides (рекомендация: все таблицы лучше всего смотреть именно в RTF). Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения.

Каждое руководство/прохождение, как только оказывается полностью готово, публикуется на сайте журнала по адресу www.igromania.ru.

ИГРОВАЯ ЗОНА

or@NGE
orange@igromania.ru

Прошедший месяц был богат на всевозможные игровые дополнения. Любители рисовать карты для Red Alert II оперативно переклонились на Yuri's Revenge, скинов для Max Payne становится все больше, да и новые моды рождаются с завидной регулярностью. К выходу MechWarrior IV: Black Knight умельцы-самородки из североамериканской глубинки подготовили несколько новых скинов для роботов, а новый мультиплеерный хит Red Faction по количеству «примочек» уже грозит переплюнуть такую классику жанра, как Quake и UT.

Кстати, о Ку: в этом номере основной упор сделан на модели игроков, отображающие действительно разнейшие экземпляры. В разделе, посвященном Counter-Strike, все по-прежнему — очередной выпуск Igromania Weapon Pack плюс несколько интересных карт. И не забудьте про конкурсные карты, которые вы можете найти в «Штурме» на компакт-диске.

Рекомендуем обратить внимание на новую тему для Windows, рожденную во всеосязной кузнице Westwood. Как вы могли убедиться уже не раз, там делают не только отличные игры, но и не менее отличные украшения темы для Виндовс.

В качестве антиквариата спешу представить подборку карт для Shadow Warrior. Забирайте, такая возможность может больше не представиться.

На этом позвольте завершить вводную часть и перейти непосредственно к делу...

#01. Age of Empires II: The Conquerors

1. Кампания The Legend of Zelda, сделанная по мотивам приставочного хита. Состоит из семи детально проработанных сценариев, а по сюжетной завязке и количеству диалогов практически не уступает своему прототипу.

2. Кампания The Wogonites: The Quest to the West состоит аж из 11 сценариев, на протяжении которых вам предстоит руководить военными операциями в средневековой Европе, Египте и Греции.

3. Большая пачка скриптов для игры на Random-картах. Равно десять штук. В числе коих такие шедевры, как Elephant Graveyard, Ghost Lake, Nottingham и другие.

#02. Black and White

1. Две моделики — Тирозавр (замена для льва) и Белый Дракон.

2. Карта Calsamis — небольшой остров, на котором обосновались два бога, добрый и злой. Задача — удержать свою деревню и, по возможности, захватить нейтральное поселение в центре острова.

3. Карта Fat Omen Training Camp — в своем роде парк развлечений для тех, кто хочет опробовать сразу все возможности игры на дельте.

#03. Civilization III

Официальный скринсейвер, оперативно нарисованный в недрах Firaxis на радость поклонникам игры. Основан на технологии Macromedia Flash. Будучи запущенным, демонстрирует сценки из игры, причем всегда разные.

#04. Command and Conquer: Renegade

Игра еще не вышла, а тему для Windows уже выпустили... Хорошая традиция. Как всегда — качество на уровне. Хотя чего еще можно ожидать от Westwood — компания веников не вяжет. Между прочим, чтобы добыть сие творение, вашему покорному слуге пришлось героически пройти несколько мини-игр на сайте разработчиков — так просто теперь темы не дают, не все коту масленица.

#05. Command and Conquer: Tiberian Sun

Полноценная кампания с элементами модификации Allies' Revenge. Отлично проработанная сюжетная линия, продуманные миссии, куча новых юнитов и построек (типа DNA Mutation Controller, Aura Shield, Aureola Nemesis, Light Post, Mech Class II, T-Rex). По сути, это новая игра на старом движке.

#06. Cossacks: European Wars («Казачи»)

Вторая порция многопользовательских карт из-за бугра — в основном от американских картостроителей.

#07. Counter-Strike

Igromania Weapon Pack Orange Edition II

1. Еще один фотореалистичный скин для AK47, от предыдущих модификаций отличается наличием штыка, которым, к сожалению, пользоваться нельзя...
2. Зачем кидать гранаты вручну, если для этого существует такое полезное изобретение, как **гранатомет**? Новейший продукт отечественных оборонных предприятий всегда в ваших услугах.
3. Гитарой по тыкве — это красиво, а главное — звучит. Замена для ножа.
4. Новенькая M4 с глушаклом. Ничего экстраординарного, зато симпатично.
5. Взрывчатка C4 именно в таком виде, какая она есть на самом деле. Реалистичность — прежде всего.

Бонусы

1. Две модели игроков. Leeloо из «Пятого элемента» призвана заменить собой модель CIGN, а представитель органов правоохранения прямиком из New York Police Department — замена для ментовской модели SAS.
2. Карта de_atma — настоящий рай для кемперов. Счастливый обладатель 4-6 чувствует себя здесь превосходно. Терроры должны заминировать мост перед небольшой военной базой, куда могут попасть двумя способами. Обилие нычек, вышек, бункеров, окопов и прочих радостей кемпера делают игру еще интереснее. Поругать карту можно разве что за слабый дизайн и некоторый дисбаланс — очень сильную оборону контролов.
3. Карта de_stonepit цепляет прежде всего своей атмосферой. Атмосферой средневекового лиственного леса. Птички поют, пчелки летают и даже дятел стучит. Кругом зелень, тишина, красота... В лесу запрятан склад, который и требуется вернуть. Попасть к обоям бомблэйсам можно аж четырьмя различными путями.



РУКОВОДСТВО И ПРОХОЖДЕНИЕ

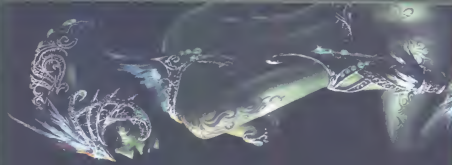
Деминури (Ethereals)
 Aliens versus Predator 2
 Allants III: The New World (Ал-
 ланты-3)
 Mystery Of The Druids
 Politician II
 Sid Meier's Civilization III
 Stronghold
 Takao
 Wizardry VIII
 @Тема 3: Восхождение Аписса
 Commandos 2: Men of Courage
ИГРОВЫЕ ЗОНА
 Age of Empires II: The Conquerors
 Black and White
 Civilization II
 C&C: Renegade
 C&C: The War Sun
 Commandos: European Wars (К-
 командосы)
 Counter-Spyke
 Emperor's Battle for Dune
 Fallout Tactics
 Ground Control
 Half-Life
 Max Payne
 MechWarrior IV: Black Knight
 Microsoft Train Simulator
 Operation Flashpoint
 Quake III Arena
 Red Alert II: Yuri's Revenge
 Red Faction
 Rune (Р-рун)
 Serious Sam (К-кэрол Сэм)

Shadow Warrior
 The Sims
 Tribes II
 Unreal Tournament
 Zeus
 Дополнения к «Зенер»: Тух
 Рокер, Vampire, две сгенериро-
 ванные

Работы игровых «Мини»
АЛМОБЕЛ
 Демон-версия
 Скриншоты на компакт
 Пачки
 Aliens vs Predator 2
 Arcnum: Of Steamworks
 and Magick Obscura
 Baldur's Gate II: Throne of Blood
 Battle Realms
 Empire Earth
 Kohant: Immortal Sovereigns
 Operation Flashpoint
 Project Eden
 Rogue Spear: Black Thorn
 Starship Troopers
 Terrain Abundancy
 Tropics
 Zaxxon
 Zaxxon (Ethereals)
ВЕРШИНА
 A2: Roger Goes USA, Alcatraz
 Aliens vs Predator 2, Battle
 Realms
 Civilization 3,
 Commandos 2, Empire Earth,
 Evolution 4x4, Ghost Recon,
 Hundred Swords, Kikkau, Larry
 Rogland's 4x4 Challenge, Lego
 Racers 2, Merlin's Magic Break

Our, Miami Powerball, Racor,
 Mountain Man, Myst 3: Exile,
 NHL 2002, Project Eden, Robin
 Hood, Shrek Game
 SnowCross, Wizardry 8.
ДЕЛАНИИ
 UnrealXaosPack NEO4
 Карты для Unreal Tournament
Quake III: Arena
 Мод SuperHeroes III
Unreal Tournament
 Моды Mine, Samurai Weapons
 Pack, Flag Damage
КЛУБНЫЕ НОВОСТИ
 Демка финальной игры с дуэ-
 ланго ОЗ-чемпионата в Выбор-
 ге, Мод OSCP 0.99w
 Блок «Компьютерные Клубы
 России»
ПО ЖУРНАЛУ
Коллекция
 Скриншоты
 Антиконер
 Activella, TCGAnswer, TCG
 Tools, TCG-JIN
 Starship Troopers
 PC-Entrance, PCK Packer,
 Detective Story
 X-Box
 Dux 3.11, Dux 4.02, DuxG400
 BSP, Power Soccer, NVIDIA Delonator
 near WinP
 GeForce Twinkl Utility
Материалы
 Theban Sun Models
 Wolf's VLE Editor
 SunEdi2k

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
 Блок «Аргументы»
 Фобия: FUDON, Marco Volo, Lord of
 the Rings TCG
 Статьи: «Путь к мастерству»,
 «Риторика и настольные роле-
 вые игры», «Особенности разви-
 тия воинской традиции и
 проблемы ее освещения
 в мире фантазии»
Подарки
 Magic: The Gathering
СОСРЕДИН
НАБОР
 Advanced Document Server
 Bodum 2.12
 CPU Lill 2.0
 Ditect 8.1
 Hackman 6.01
 Magal 5.5
 Prosimatron 4.0
 ReGet Deluxe 2.1
 Sensiva Pro 1.0
 The Bat 1.53
 Work with registry 1.27 beta
 А также Magic Trainer Coder, Magic
 Software, DMK 4
ДРАЙВЕР
 ATI Radeon 8500
 для 2000/XP/95/98/Me



Карта атлично сбалансирована, шансы на победу у сторон равны.

4. В качестве бонуса к бонусу позвольте предложить двухминутный flash-мультяшник на тему C-S. Вы сможете увидеть, как отцы играют на карте cs_milila.

#08. Emperor: Battle for Dune

Вот и первая неофициальная модификация созрела. Называется перенец Mini Mod, но, несмотря на скромное название, вносит в игру значительное количество изменений, направленных в основном на упрощение игрового процесса. Так, например, усилены оборонительные структуры, уменьшено время постройки и ремонта юнитов, усилена броня у всей пехоты. У каждой из сторон появилось по три новых юнита.

#09. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Две карты для многопользовательского режима Assault — Omaha Beach и Gas Station.

#10. Ground Control

Несмотря на то, что с момента выхода игры прошла уже немалая времени, дополнительные миссии от фанатов игры и по сей день плывут, как гробы после вождя, — Moonlight Garden и Pyramid City, прошу любить и жаловать.

#11. Half-Life

1. Полноэкранный Mission pack под кодовым названием Edge of Darkness. По сути, набор качественных сингловых карт в стиле оригинальной игры. По качеству исполнения практически не уступает официальным дополнениям типа Blue Shift. Кроме собственно карт, никаких дополнений в игру не вносится, ув...

2. Half-Life Mod Commander — удобная оболочка для конфигурирования и запуска HL-модификаций.

#12. Max Payne

1. Новые шкурки для Максими. В этот раз ему предстоит разгуливать под маской Мала Гибсона, Шана Каннери, Роберто Деириро, а также халлоуинского тыквогалового отморозка и удивленно-блудливого монстра из фильма «Крик».

2. Модификация Lash Mod идеально для тех, кому игра кажется слишком простой. Пожалуй: уличный вражеский AI и более живучие уружники, долгая перезарядка оружия и замедление темпа стрельбы, меньшее количество патронов в обойме... Однако есть и приятности, как то: новые звуки для большинства «стволов», автомат MP5 вместо Desert Eagle, которым все равно никто не пользовался, выкрутасы и телодвижения из приспаняющего KungFu Mod, а из украшательства — оптимизированный скин самого Макса.

3. Dual MP5 Mod добавляет в игру MP5, однако в отличие от Lash Mod'a не в качестве замены Desert Eagle, а как полноценную единицу, точнее двойку, ибо можно зажать в каждой руке по автомату и пальть с двух стволов на радость врагам.

4. Скин для Winamp'a, халтурный, к сожалению, но уж какой есть...

#13. MechWarrior IV: Black Knight

Пять навыков для мехов. Вроде мелочь, а приятно...

#14. Microsoft Train Simulator

Дополнительный электровоз Lit Da Passenger Train, в период с 50-х по 80-е годы бывший самым популярным локомотивом в Швеции. В комплекте фотореалистичное оформление кабины и пассажирские вагоны.

#15. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

1. Как и всегда, ровно десять лучших однопользовательских миссий со всего света и на любой вкус.

2. Неофициальная, но довольно приятная тема для Windows. В комплекте обои, иконки, курсоры и звуки — все по полной программе.

3. Любителям играть в Operation Flashpoint по локалке советуем ознакомиться с утилитой OF Server Tool, предназначенной для быстрой и удобной настройки игры до запуска сервера. Несмотря на немалый интерфейс, программа довольно удобна и интуитивно понятна.

#16. Quake III Arena

1. Две качественные Deathmatch-карты: UNANI и Power Metal.

2. Самые свежие и самые лучшие модели игроков: герои 90-х Sonic The Hedgehog, Гроза Терранов Гидраликс, Симпсон старший и Муха-Цикло-туха в нескольких вариантах, в том числе и с позолоченным брюхом, посеребренными крыльями и усиками цвета металлик.

#17. Red Alert II: Yuri's Revenge

1. Буквально только что порни из Westwood выпустили на свет божий архив из 15 штук, на их взгляд, фанатских мультиплеерных карт для адд-она Yuri's Revenge. Новеньких-свеженьких, как говорил в одном мультфильме зверский зверь Шурша-Куруша, зовут не иначе как Ice Wars, Omaha, Outdrive, 4 City, Chernobyl (обратите внимание!), Wild World Ocean, Deadly Ground, Myon Mystery и далее по списку... Итого ровно 30 штук.

2. Подборка неофициальных уровней для мультиплеера: Yuri's DEN, Caledonia Cliffs, Mar Del Luna Azu, Sunstroke и еще добрый десяток «мапов».

3. Свеженький мод для свежешедшего адд-она Yuri's Revenge. Называется Patriot Mod и привносит в игру следующие новшества и улучшения... Новые юниты: у Советов — Comanche, Diji Z с большим шотом, Assassin и Missile Bay, имеющий на вооружении ракеты системы «томагавк»; у Союзников появились Humvee и опять же Missile Bay, у Юриков тоже Missile Bay (штука действительно «паксающая»). Увеличена скорость строительства зданий и юнитов, а также скорость харвестера.

#18. Red Faction

1. Перво-наперво — модификация с характерным названием Big BOOM («большой барабум» по-нашему), которое полностью отражает ее сущность. После установки этого мода все взрывоопасные объекты становятся еще взрывоопаснее. Взрыв обычной гранаты по мощности уступает разве что ядерному, ракет-лаунчер таким образом вообще превращается в импровизированный редирем.

2. Мод Extreme. Ничего особо экстраемального в этой модификации нет, если не считать экстримом два ракет-лаунчера одновременно. Двойная убойная сила, действительно хардкормозафака.

3. Свершилось! Мой любимый, обожаемый, достойный всяческих восхищений, од и дйфрамбос мод Insta Gib, рожденный под знаком Unreal Tournament, добрался и до Red Faction! Да еще и в двух вариантах — классическом и с пониженной гравитацией. Для непосвященных объясню: вам в руки дается одна-единственная пушка с зарядом чудовищной силы, однако действует она только в том случае, если вы точно попадете в противника. Никакой взрывной волны и прочей попсы, зато при умелом использовании этот девайс с одного выстрела рвет жертву на сотни маленьких медвежат. Вот это по-нашему, по-бразильски!

4. Согласитесь, новые моды надо где-то обихватывать... Посему считано нужным добавить к вышеозначенному еще и одну, но очень приятную карту — CTF Urban Warfare.

#19. Rune («Руна»)

Римейк известной карты из Unreal и Unreal Tournament под названием Deck 16. Изменены текстуры, но планировка уровня осталась оригинальной. Ощущения от игры на карте, заточенной под дальнестрельное оружие, довольно интересные, если учесть, что кроме мечей с топорами ничего нет.

#20. Serious Sam («Крыто Сам»)

Очередная, урезанная объемом прочего файла, проходящего по рубрике, подборка по «Самуилу». Под нашу горячую руку попала однопользовательско-кооперативная карта — Arena. Элегантная арена, на которой с завидной регулярностью респавнятся камикэды. Маленький шанс уцелеть и потрясающая возможность разлететься сочными джибзми по стенам арены...

#21. Shadow Warrior

1. Шесть дополнительных карт для Single Player: Airbase, Airport, The Bar, Hotel, Industry и Bathroom.

2. Мод LoNukem, сближающий татуированного азиатского искателя приключений на свою лысую голову с его прямым предком — всем известным Дюком, который Нокем. Добавляет в игру несколько самых известных дюковских карт.

#22. The Sims

1. Очередная плановая подборка дополнительных предметов симского обихода. Набор элитной кухонной мебели, например, или новое освещение для домашней дискотеки.

2. Десять новых «шкур» для ваших симов.

3. Вам надоело получать бесплатные газеты, счета за электричество и прочую макулатуру? Тогда снесите ко всем чертям этот проклятый почтовый ящик. В этом вам поможет утилита Mailbox Remover.

4. Утилита Sim Explorer предназначена для детального ознакомления со всеми установленными в игру дополнительными объектами, их удаления и добавления новых.

#23. Tribes II

Три симпатичных уровня и три неплохих, высокодетализированных скина.

#24. Unreal Tournament

1. Мутатор Flak Mine Cannon: изменяет альтернативный режим стрельбы у Flak Cannon — теперь бомбы, которыми он стреляет, при взрыве осыпает окружающих вражину градом металлических осколков (как в основном режиме стрельбы).

2. Карты DM-Potamic и DM-Revenge.

3. Четыре дополнительных скина.

#25. Zeus

Десяток полностью отстровных народов с развитой инфраструктурой (в виде сейфов) и пятак пользовательских сценариев (Adventures).

Дополнение к

"Игровой Зона"

Tux Racer — полноценная, полностью трехмерная аркада со всевозможными модными спецэффектами типа зеркальных поверхностей и, конечно, с подержкой 3D-ускорителей. Суть игры — помочь пингвину (символу «nix-систем») съехать на животике с ледяной горки. Желательно уложиться в отведенное время, не выехать за пределы трассы и не влетать в дерево. Отличная графика и неплохой звук, приятное управление и главное — динамизм. Добавьте к этому 12 трасс, два режима игры (тренировочный «эксезд» и гонки с несколькими участниками) плюс множество настроек.

Дополнение к

"Игровой Зона"

Немецкой компании FluXXX не дают спокойно спать лавры их земляков Phenomena AG, создавших серию Moorhuhn. Вот и решили они нарисовать игрушку в том же духе, называется она Vampire и представляет собой старый добрый «Куршлет» с летучими мышами-вампирами вместо кур и с клад-

бишем, вместо зимнего леса. Игра приятная, звук и графика на уровне, но разработчики, увы, упустили из виду одну важную деталь — в «Куршленге» было великое множество секретов, дававших прохождение каждого уровня увлекательнейшим занятием. В «Вампире» таких секретов нет, так что придется этот шедевр у вас на компьютерах недолго. Но посмотрят стоят.

Дополнение к

«Игровой Зоне»



В «Интересном в Сети» пару раз праскакивали ссылки на флэш-игрушки антителепузиковой направленности. Вскоре после этого на нас посыпались жалобы абделенных И-нетом читателей — дрозните, понимаешь,

а мы тоже хотим телепузиков мачить. Что ж, мачите на здоровье, на нашем комплекте — те самые две телепузикамочки в оффлайновом варианте.

Работы читателей «Мании»

1. Внеконкурсная карта для Counter-Strike под названием *de_snowrock*, присланная читателем TANK-[MMT].
2. Два героя для Diablo II, которых прислали Галавизина Л. А. и DiEsel.
3. Читатель Mr. Devil решил поделиться с общественностью плейлистами для Game Audio Player, позволяющими послушать саундтреки Red Faction и Red Alert 2: Yuri's Revenge.
4. Карта The Evil Wizard для Heroes III от читателя Wolf 666.
5. Карта для Fallout Tactics от читателя B@t@mut aka Петро.
6. Одно из наиболее интересных за последнее время читательских работ — модификация Red Bullet для Max Payne за авторством KaB. Описание ищите на комплекте.

ДЕМОБЛОК

Составитель «Демоблока» —
Алексей Бутрин aka BOOT
(boot@igramania.ru)

Демо-версии

Па уже установившейся традиции окончательный состав демо-версий на диске акутан мракот тайны. Но это вообще не из-за нашей вредности. Наоборот! Мы до последнего момента держим нас на ветру в ожидании самых свежих и крутых демок. Поэтому решение «что именно выкладывать на комплект?» может поменяться даже тогда, когда номер уже ушел в печать.

Обратите внимание на обложку самой болванки комплекта. Как правило, на ней мы пишем названия лучших демок из числа представленных на диске. Ну а полный состав демок на диске вы узнаете, запустив outlog.

Патчи

А патчиками — вот они! Собственно, «патчиками» их называть уже неуместно — в этот раз они отыели себе на диске аж 80 мегабайт. Патчевание крепчает, разработчики радостно соревнуются, что выпустит самый большой, самый новаторский и самый рулезный во всех отношениях патч, пресса родуется, что большой, новаторский, рулезный и пальцы веером патч вышел, а поэтому теперь в небе всегда будет яркое солнце, а в ларях холодное пиво, и никто уже не помнит те времена, когда игры старались выпускать вообще без патчей и как бы сразу без ошибок, но то было давно

и неправда, а мы — а чего мы? — а мы выкладываем все патчи, которые вам нужны и которые за последний месяц появились, на него на самого — на комплект. Смотрите рейтинги, читайте на комплекте аписания, и чего нужно — инсталлируйте.

Aliens vs Predator 2
Версия: 1.0.9.2. Рейтинг: 3.
Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura

Версия: 1074. Рейтинг: 2.
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Версия: v26498/26499 BETA.
Рейтинг: 4.

Battle Realms
Версия: 1. Рейтинг: 4.
Commandos 2: Men of Courage
Версия: 1.01. Рейтинг: 2.

Empire Earth
Версия: 1.0.4.0. Рейтинг: 4.
Kahan: Immortal Sovereigns
Версия: 1.3.1. Рейтинг: 4.

Operation Flashpoint
Версия: 1.30. Рейтинг: 5.
Project Eden

Версия: 1.01. Рейтинг: 3.
Rogue Spear: Black Thorn
Версия: 2.61. Рейтинг: 2.

Starship Troopers: Terran Ascendancy
Версия: 1.1. Рейтинг: 2.
Trapica

Версия: 1.05. Рейтинг: 2.
Zeus: Poseidon
Версия: 2.1. Рейтинг: 3.

Демнури (Etherlords)
Версия: 1.02. Рейтинг: 4.
Рейтинги патчей

Единица — бессмысленный патч, кото-

рый совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко); **двойка** — патч имеет узкую направленность либо крайне малоулезен; **тройка** — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; **четверка** — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомиться; **пятёрка** — помимо исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. Плюс заметьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда провита патча нечего — это хорошо) и пятёрка (бесплатные бонусы — это всегда классно!).

Трейнеры

Этот месяц выдился не особо урожайным на трейнеры, хотя вроде бы для подобного сафта сейчас самый сезон. Но специально для вас кое-что из-под снега, прям как северные олени, мы выкопали:

A2 Racer Goes USA, Alcatraz, Aliens vs Predator 2, Battle Realms, Civilization 4x4, Ghost Recon, Hundred Swords, Kirikau, Larry Ragland's 4x4 Challenge, Lega Racers 2, Merlin's Magic Break Out, Miami Powerboat Racer, Mountain Man, Myst 3: Exile, NHL 2002, Project Eden, Robin Hood, Shrek Game Land, SnowCross, Wizardry 8.

Падробное аписание всех трейнеров — на диске. Запустите оболочку и зайдите в раздел «Трейнеры» May cheats be with you!

DEATHMATCH

Составители: Олег Полянский
(кроме материалов UnrealXaos)
и Алексей Кравчун (клубы России)



UnrealXaosPack №06. Январь.

Устранители сайта UnrealXaos.Ru предлагают вам новую подборку лучших дефатчевых карт для Unreal Tournament. Па каждой карте на комплекте дается падробнейшая рецензия.

Джаз и Фауст

Джаз – расчетливый и хитрый контрабандист.

Фауст – мечтательный и романтический капитан парусника.

Оба путешествуют по таинственному и опасному миру древнего Востока в поисках несметных сокровищ забытого шейха. Кто из них преодолеет все преграды и добьется успеха? Все зависит только от вас...

Джаз и Фауст это:

- Захватывающий детективный сюжет
- Увлекательный интерактивный мир
- 90 сцен, 59 полностью трехмерных персонажей
- 2 главных героя – 2 варианта прохождения
- Красочные трехмерные спецэффекты

Unreal.Xaas.Ru — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке UnrealEngine и не только. Адрес сайта: <http://unreal.xaas.ru>. Подробности о сайте читайте на компактe.

Quake III: Arena

Моды

Superheroes III. Супергерои пришли в мир Квейка давно, еще во времена незабвенного Ky1. Главная особенность мода с тех пор не изменилась: перед началом дефматка каждый игрок выбирает себе три суперспособности, и начинается супербой супергероев за суперфрэгги.

Unreal Tournament

Моды

Mine. Идея мутатора — сосредоточить внимание игроков на движении по карте, расставив по ней мины. Звучит просто, а играется — достаточно тяжело. Мутатор подходит для игроков, тренирующих концентрацию.

Samurai Weapons Pack. Эффекты

от стрельбы из обычных, на первый взгляд, пушек поначалу заставляют стрелять на них широко открыт рот, забываю о спасительном стрейфе. Чего стоят капли из *Bio-Rifle*, усваивающие половину урона после одного нажатия на курок! А ракета *Slayer's* после взрыва разлетается на множество себе подобных. Единственное, что непонятно, — зачем в *Redeemer* записаны 20(!) зарядов.

Flag Damage. Мутатор увеличивает отгнущую мощь игрока-знаменосца в CTF. Величина наносимого им урона выставляется в меню в пределах от 0 до 400%, т.е. при крайнем положении ползунок урон увеличивается в четыре раза, и одна(!) пуля из *Enforcer's* в голову сносит свежего бойца.

Клубные новости

Демки

Демка финальной игры с дуэльного Q3-чемпионата в Выборге. В финале PELE [PK] выиграл у n'LeXeR'a. Бойцы сражались не на жизнь, а на смерть — есть на что посмотреть.

Моды

OSP 0.99w

На компакт идет последняя версия OSP (0.99w). Список изменений внушает оптимизм и веру в светлое будущее. Кстати, в версию OSP 1.0 разработчики обещают включить ряд дуэльных карт. Одно из них, замечательная Edge (римейк q2dm1 под Ky3), составят компания OSP 0.99w на нашем диске.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ!

На компактe вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Естественно, не обо всех, которые в России-матушке есть, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе «Инфоблок».

Составители: Алексей Кравчук, Федор Усakov, Олег Поланский, Николай Пегов и Денис Давыдов

П О Ж У Р Н А Л У

Rulezz&Suxx

Как обычно, на компакт идет подборка скриншотов из игр текущего выпуска R&S. Смотрите на здоровье. И непременно загляните в раздел, посвященный рубрике «В центре внимания». Там вас ожидает огромная подборка скриншотов, в том числе и тех, что по техническим причинам не попали на прежние компактe.

Антихакер

Статья «Не дадим Топе Асу в обиду»

1. **ActiveList** — программа для создания и поддержки собственного Active-канала, объединяющего абонентов ICQ по интересам. Располагаться может как на вашем компьютере, так и на постоянно работающем сервере, что, разумеется, предпочтительнее.

2. **ICQAnswer** — ICQ-автоответчик. Может отвечать на сообщения, содержащие ключевые слова, или сообщения только от определенного пользователя, сохраняя в лог входящие сообщения.

3. **ICQ Tools** — утилита для автоматизации работы с Аской. Сама проверяет почту на нескольких почтовых ящиках, автоматически отвечает на сообщения или отправляет новые как напрямую по ICQ, так и по почте.

4. **ICQ-UN** — маленькая DOS-утилита, позволяющая сохранить весь контактный лист в виде текстового файла.

Вскрытие

Статья «Бравые командос на тропе войны»

PCX Extractor — утилита для распа-

ковки *.pck-архивов игры. И PCX Packer — для запаккивания *.pck-архивов.

Статья «Наш ответ МТС»

На белом свете появилась новая программа для влома игр — **Defective Story**. Извините... я хотел сказать — утилита для исправления ошибок разработчиков вроде малого количества денег в играх. Кроме русскоязычности, в рассматриваемой утилите есть множество других преимуществ перед прочими программами подобной направленности: инстинктивно понятный интерфейс, множество добавлений для лучшего удобства пользователя... оно как будто специально предназначено для ввода шестнадцатеричных кодов из рубрики «КОДЕКС». Добавьте ко всему «хит сезона» — возможность вернуться к предыдущему поиску! То, чего нет даже в МТС. Да и неудобно тем же МТС пользоваться, когда единственно необходимым является введение hex-кода: программа слишком громоздка. А в **Defective Story** все предельно просто.

Железный цех

Статья «Кино на GeForce 2MX с TV-Out»

1-2. Кодек DivX 3.11 и DivX 4.02. Программа декодирования видео в формате MPEG4 — в апостаси DivX. Необходимо для просмотра видеофильмов этого формата. Две версии.

3. **DivX400.** Фильтр, подключаемый к видеоприемнику при воспроизведении файла MPEG4 (DivX). Помогает увеличить видимый размер изображения.

4. **BSPlayer** (версия 0.84). Прогрессивный мультимедийный файлов, в том числе (и главным образом) DivX.

5. **Sasami.** Прогрессивный мультимедийный файлов (формат DivX, само собой, поддерживается).

6. **Русификатор для плеера Sasami.** Патч для русификации интерфейса проигрывателя Sasami.

7. **Драйвера NVIDIA Detonator.** Драйвера для видеокарт на чипах от Nvidia версий 7.78, 8.03, 21.81. под Win9x.

8. **GTU (GeForce Tweak Utility).** Утилита для включения и настройки недокументированных функций видеокарт серии GeForce (разгон и т.д.).

Матрица Плюс

Статья «Основы создания уровней для Serious Sam»

Уровень, созданный автором статьи специально для журнала. Демонстрирует основы картостроения «Серьезного Сэмми».

Статья «Юнит моей мечты»

1. **Tiberian Sun Models** — новое, из всех стратегий именно для серии C&S, особенно для последних ее игр — **Tiberian Sun** и **Red Alert 2**, сделано больше всего разнообразных модов и конверсий. Оно и понятно — все установки игры хранятся в ini-файлах, и достаточно простого текстового редактора для создания неограниченного числа разнообразных модификаций. Однако чего никак нельзя было сделать через текстовый редактор, так это появление новых юнитов с уникальной графикой. В этом номере, к удивлению **Tiberian Sun**, мы исправляем этот недостаток, выложив на диск большое количество графики для юнитов. Чего здесь только нет! «Шлики», Т-90, «Абрамс» с «Брэдли», полицейская машина, кука

современных самолетов, надавший вариант «Мамонта»... Выложены только лучшие образцы народного творчества, причем предпочтение отдавалось реальной современной технике.

2. Will's VXL Editor — мощный редактор кинтов для игр серии C&C. Подробное описание работы смотрите в статье «Юнит для мечты».

3. SunEdit2k — мощная утилита для редактирования ini-файлов.

Статья «Редактор Operation Flashpoint: Скрипты»

1. Справочная команда — BIS выложила на своем сайте официальный справочник по командам. Наконец-то. В общем, как и говорилось — читайте «Манико». У нас все как-то быстрее печатается. С другой стороны, иметь официальный все же рекомендуем. В хозяйстве пригодится.

2. Скрипты от «Манико» — все скрипты, описанные в статье, в цифровой варианте. Давы вам не нужно было мучиться, набивая весь этот объем вручную.

3. Учебная миссия от «Манико» — просто учебная миссия. Изучайте, смотрите, как «оно» должно.

Вне компьютеры

Блок от «Ролемансер»

«Ролемансер» (www.rolemaner.ru) — ведущий российский сайт, посвященный некомьютерным играм, совместно

с которым создается данный раздел на компакт. Прочитать подробную информацию о «Ролемансере» вы также сможете на компакт.

Файлы

1. FUZION. Одна из самых популярных западных бесплатных ролевых систем теперь переведена на русский язык. Предлагаем вам два основных мануала этой системы, применяемой для приключений киберпанк и ской-фай.

2. Marco Vala. Классическая серия приключений для мира Fargatten Realms (AD&D, 2nd edition) предлагает игрокам возможность совершить путешествие в одном из самых популярных миров RPG и пересечь с запада на восток континент Faergin в поисках таинственного ортефакта.

3. Lord of the Rings TCG. Обзор карточной игры по «Властелину Колец» на страницах журнала. А на диск выложены ее правила. Lord of the Rings TCG имеет шанс стать реальным конкурентом для Magic: The Gathering.

Статьи

1-2. Предлагаем вашему вниманию две статьи *Gadmaker'a*, адресованные начинающим ДМам: «Путь к мастерству» и «Ритуалы и настольные ролевые игры».

3. Статья *Makawity* «Основные законы развития воинской традиции и проблемы ее освящения

в мирах фэнтези», посвященная анализу тактики и стратегии фэнтези-миров. Автор попытался показать, как на самом деле шли бы боевые действия, если бы в средневековом мире существовала магия.

Клуб «Лабиринт»

Напомним: при поддержке портала «Ролемансер» в Москве в декабре открывается самый большой клуб интеллектуальных игр «Лабиринт»: коллекционных карточных, военно-тактических, ролевых и настольных. Схема проезда на компакт.

Все файлы размещены в разделе «Вне компьютера» («Та журнал»). Все статические материалы размещены в «Инфоблоке».

Magic: The Gathering

Пачка деклестов, обновления правил и прочее подобное в том же духе. Как обычно — все то, что является для вас ценным.

Памята того, на компакт выкладываются демо-версия Седьмой Редакции Magic: The Gathering, предназначенная для начинающих. Она является отличным средством для обучения игре в MTG и получения первичных знаний а там, что данная игровая система представляет собой на практике. Всем, кто до сих пор хотел научиться, на не знал, как, смотреть в обязательном порядке. Находится в разделе «Демо-версии».



МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составители: Геймер,
Св. Торик и ar@NGE

Конкурс по Counter-Strike

Конкурс окончен. Карты, вошедшие в тридцатку лучших, представлены на компакт.

Скринтурсы №01. Январь.

Девять конкурсных картинок для «Скринтурсы».

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составитель: Алексей Бутрин aka BOOT (boot@igromania.ru).

Свежатина

The Bat 1.53. Новая версия популярнейшей и, по мнению редакции, лучшей в мире почтовой программы.

Advanced Document Server. Поиск текста по файлам в форматах DOC, RTF, WRI и по заголовкам MP3-файлов.

CPU kill 2.0. Утилита для замедления процессора. Часто требуется для запуска старых игр.

Praxamilton 4.0. Утилита сэкономит нервы тех, кто пользуется Интернетом, ибо предназначена для блокирования выскакивающих рекламных окошек. Может также фильтровать загрузку баннеров.

Sensiva Pro 1.0. Самый оригинальный из известных мне лончдавов и дополнений к Windows. При нажатой правой кнопке мыши вы рисуете на экране некий знак, который распознается Sensiva,

а то, в свою очередь, выполняет действие, ассоциированное с таким иероглифом, — например, запуск программы или минимизацию окна.

DirectX 8.1. Свежайшая версия DirectX. Кушайте, пока не протухло.

Bodun 2.12. Маленькая и многим известная программа для вычисления тата, сколько вам нужно выпить алкоголя, чтобы... Не буду оспаривать портье — запускайте и прикалывайтесь сами. Кто уже видел ее раньше, все равно запустите — это новая версия.

ReGet Deluxe 2.1. Новая версия отечественного download-менеджера. Масса нововведений и возможностей, подчас уникальных. Обязательное почитать.

Work with registry 1.27 beta. Чистильщик реестра. Отличительные особенности: маленький, не требует инсталляции и очень быстр в работе.

Maggi 5.5. Расслабиться — это не смутягор бульонных кубиков, а про-

грамма для подбора причесок. Импортуйте в программу фотографию, а затем — экспериментируйте сколько душе угодно.

Hackman 6.01

Программа для начинающих паталоганоматов. Представляет из себя удачный гибрид дисассемблера и HEX-редактора.

Добавления/андейты FAR/Plugins

1. Archiver definitions for FAR — инфайл к Far для поддержки огромного числа архиваторов разного типа.

2. Block Indent v1.11 — сдвигает выбранный блок (или текущую строку) к ближайшей позиции табуляции в выбранном направлении (влево или вправо).

3. DBFView — данный плагин позволяет просматривать и редактировать файлы в формате dbf. Для просмотра dbf-файла достаточно нажать на нем клавишу Enter.

4. GeneratorM3U v0.1.3 — скрипт для создания файлов *.m3u (плейлистов) для выделенных папок с mp3-файлами.

5. LGFV 2.11 — плагин для поддержки архиватора LGFV.

6. Programmer's Calculator v1.1 — мощный калькулятор для программистов. WinAMP/plugins

Пять плагин для визуализации: Galacticron AVS, R2 Visualisation v2.05, Smoke 102, TBO AVS 2: New Ways и Trance Visualisation.

DH

Предсказать появление новых дополнений для маленьких грязных читеров невозможно, поэтому в случае если появится что-то новое — обязательно выложим.

Стандартный набор

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для «клонация» игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ой как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики «КОДЕКС».

Magic Sultace. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Сейчас в ее базе все существующие карты.

Полнимо перечисленного, на компакт выкладывается Dux 4, без которого, кроме всего прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик.

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор (fedor@igromania.ru)

Сегодня на повестке дня драйвера для ATI Radeon 8500. Обзор этого замечательного GPU читайте в следующем номере «Игромании».

На диске находятся версии для Windows 95/98/Me, Windows 2000 и Windows XP. Драйвера не являются WHQL-сертифицированными, однако наш «Железный цех» настоятельно рекомендует к установке именно эти, финальные версии. Причина — в них появилась поддержка технологии SMOOTHVISION. На диске расположены три варианта дистрибутива: для Windows 95/98/Me, для Windows 2000 и для Windows XP.

В разделе «Софтверный набор» находится набор DirectX 8.1, необходимый для корректной работы драйверов в Windows 95/98/Me.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

1. Перечень номеров «Мании» с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакт).

ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке модов и демов для «Deathmatch».

3. Статьи, предоставленные «Ролемансером».

4. Карты по конкурсу «Пять турнирных заданий».

5. Сводная ТАБЛИЦА КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ.

6. Информация о работающих над компактом, о музыке и о ролике на компакт.

ДРАФТ

В директорию /DRAFT на компакт в формате .RTF лежат исходники всех текстов, которые пошли на компакт. Если вдруг обложка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по установке и вообще развернутые описания всего того, что на компакт находится.

Для вашего удобства все разделы на компакт организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики «CD-Мания». Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики «CD-Мания» и компакт-диско: ГЕЙМЕР (gamer.soboka@igromania.ru).

Редакторы «Игровой зоны»: АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН и ГЕЙМЕР.

Программирование компакт-диско: ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.

Дизайн обложки компакт-диско: ИЛЬЯ 'J.V.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакт принимало участие, как обычно, добрая половина редакций журнала «ИГРОМАНИЯ». Вторая половина оказывало моральную поддержку первой. ■

Runaway

ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Побег вместе с загадочной и очаровательной стриптизершей, что может быть более романтичным?

Вас ждут головокружительные сюрпризы!

Коктейль из убийств, денег,

загадок, амбиций, религиозных

обычаев и полная чаша лжи.

• 3D мультипликационные персонажи.

• Впечатляюще богатая графика доступна лишь в дорогостойших мультфильмах.

• Программное динамическое освещение и тени, работающие даже на Pentium 166

• Высокое графическое разрешение 1024x768x65536

• Невероятно плавная и реалистичная анимация, более 30 минут мультфильмов высочайшего качества

• Постоянная смена камер, панорамы и размеров картинки в то время, как игрок исследует различные обстановки

• Простой и удобный интерфейс

• Около 100 различных обстановок и более 30 интерактивных героев

• Великолепный музыкальный трек от Pendulo Studios, MIP MUSIC SYSTEM

©2001 «Руссобит-M». ©2001 «Pendulo». ©2001 «Dynamic Multimedia». Лизинговое издание «Runaway». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-M»: тел.: (095) 212-01-51, 212-01-51, 212-44-51; e-mail: office@rusobit-m.ru; адрес в Интернет: www.rusobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-92-99; e-mail: техническая_поддержка_rusobit@rusobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@rusobit-m.ru



dynamic
MULTIMEDIA



REVOLUTION
GAMES

Русс БИТ-М

ПРОЕКТ

Arcturus

Жанр: Action/RTS ● Издатель: Не объявлен ● Разработчик: Вьетнам

Пожалуйста: Ground Control, BattleZone ● Системные требования:

PII-600, 128Mb, 32Mb 3D уск. ● Мультиплеер: Неизвестно

Дата выхода: Конец 2002 года

Помните BattleZone? Разработчики Arcturus, видимо, тоже его помнят. И в память о ней вают трехмерную RTS, в которой можно кататься на любых юнитах и самолично отстреливать врага.

...В системе затеряной в космосе звезды Арктур есть пригодная для жизни планета. Планету населяют две расы, Lumergans и Xizons. Расы, конечно,



но, очень разные, и, вероятно, по этой причине находящиеся в состоянии перманентной войны. Вы уже заскучали? Походите, все только начинается.

Выбираем расу и начинаем бороться за место под солнцем. Каждая из рас обладает уникальными наборами строений и юнитов. Кампания состоит из 12 миссий. Переигрывая миссию заново, вы «никогда не увидите прежних ходов и тактических решений со стороны компьютера». Разработчики обещают наделить кренинговые извилины самообучающимся AI, который, подобно человеку, может выбрать (а может и не выбрать?) удобное место для базы, время и место для атаки, умеет эффективно использовать ресурсы и зачастую «предназначит сюрпризы»... Ну как, вы еще читаете?

В любой момент вы можете покинуть генеральский трон и сесть в кресло-катапульту истребителя местного разлива. RTS, таким образом, превращается в аркадный авиасимулятор. Летает-стреляет...

Что-то подсказывает мне, что не только сюжет и геймплей, но и графика Arcturus не совершит прорыва на фронтах. Зато хоть архитектора тамошних городов подает надежды, напоминая помесь греческой и древнеегипетской. Истребитель рядом с величественными сооружениями — сущая козявка.

Call Sigh: Charlie

Жанр: Tactical Action ● Издатель: Не объявлен ● Разработчик:

Outside Development ● Пожалуйста: Conflict, Desert Storm, Rainbow Six

Системные требования: Не определены ● Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Лето 2003 года



Забавно, но игра, скриншоты из которой вы видите рядом, изначально задумывалась как деурная RTS. Похоже, что-то убедило разработчиков бросить эту затею и начать все заново. Обновленная Call Sigh: Charlie будет тактическим экшеном в стиле Conflict: Desert Storm, с возможностью управления солдатами в режиме от первого лица.

Стрелять мы будем в любимом тире американских политиков — Вьетнаме 60-х. Под наше командование поступит взвод «зеленых берегов». Владеющие самыми современными видами оружия, навыками вождения и пилотирования всего, что ездит и летает, эти ребята натасканы для выполнения stealth-миссий за линией фронта.

Разработчики уверены, что вьетнамская кампания — не самый завязанный игровой индустрий кусочек истории, и поэтому собираются напичкать игру всеми «уникальными» атрибутами этой войны: непроходимыми джунглями, мирными на первый взгляд бамбуковыми пачугами и погаными болотами. Будет даже инфернальные вьетнамские туннели.

Несмотря на то, что программистам-аутсайдерам предстоит целых два года работы, западные игровые издания уже сейчас захлебываются криками вроде: «Ребят, давайте побыстрее, а?», «Я не могу ждать так долго!». И чего они так разволновались — мало им «вьетнамских» игр, что ли?

Cult

Жанр: Action/RTS ● Издатель: Не объявлен ● Разработчик: 3D Realms

Пожалуйста: Baldur's Gate, Diablo ● Системные требования: PII 333

128Mb, 8Mb 3D уск. ● Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Весна/Лето 2002 года

Тем, для кого дюжина арабских цифр в строке Next level at все еще что-то значит, могу предложить в качестве варианта классическую Action-RPG словосочетание немецкого происхождения. Cult напоминает родной Baldur's Gate, только ее уровни намного больше по размерам, а персонаж всего один, что придает игре сходство с Diablo. Зато не надо ни с кем делиться — все очки опыта достанутся лично вам.



Мир Cult населен патологическими атеистами: в богов эти люди верить не хотят, да и почти ничего о них не знают. А к всевозможным высшим силам и их служителям относятся с недоверием. Хотя есть исключения — кое-где все же попадаются храмы и монастыри. На нашу долю выпало сомнительное счастье быть послушником при одном из них. И вот в один роковой день неизвестные силы обрушиваются на родной храм, неся с собой смерть и разрушения. Из всех служителей храма в живых остается только вы с наставником. Вскоре, пробравшись через руины храма, сквозь обломки и пыль, вы проясняете для себя две вещи. Во-первых, с алтаря пропал обломок древнего артефакта, главное сокровище храма. А во-вторых, какие-то монстры с неподдельным кулинарным интересом наблюдают за вами...

Далее все как обычно: пять десятков уровней следуют один за другим, поставяя нам монстров и баралишки. В конце каждого уровня нас ждет заветный кусочек того самого артефакта. Сами уровни типичны для жанра — если не говорить об их размерах. Для навигации по некоторым неплохо было бы иметь карту где-нибудь в углу экрана. Особенно разработчики гордятся уровнем города общей площадью примерно в сотню экранов. Представляете себе «городские» квесты типа «взять/отнести»? Свернешь не в тот переулок, и спрашивай потом обкуренных гоблинов, как найти бородастого мужика в зеленом кафтоне.

Битвы Cult проходят в реальном времени, но со спасительной возможностью управления паузой. Выбор оружия, доспехов, заклинаний, всевозможных зелий и артефактов достаточно широк, и управиться с ним в реальном времени, даже играя одним персонажем (ну если вы не мастер Diablo, конечно).

В плане графики игра не покажет ничего революционного — разработчики, так сказать, верны традициям. Архитектура сооружений неброская, но тем не менее изобилует мелкими подробностями. Не самый современный движок демонстрирует изометрические виды городков и подземелий ручной работы и слегка разбавляет унылость мрачных пейзажей скромной пиротехникой. Ну и, до кучи, радует глаз сменой дня и ночи, погодными эффектами, 32-битными текстурами и плавным масштабированием.

Кроме стандартного набора личин и физиономий персонажа, разработчики собираются включить в подарочный комплект редактор. Игроки смогут создавать своих героев и наряжать их по своему вкусу.

В одном из интервью лидер проекта Питер Наджи признался журналистам, что 3D People занялись разработкой RPG не користи ради, а только потому, что сами являются большими поклонниками Diablo и Baldur's Gate. Во всех современных ролевиках, считает Питер, есть мелкие изъяны, от которых 3D People собирались избавиться, взяв из своих любимых RPG самое лучшее и выбросив все бездарное и дурное.

Haegemonia: Legions of Iron

Жанр: Strategy ● Издатель: Ultra Interactive ● Разработчик: Digital Reality

Пожалуйста: Imperium Galactica ● Системные требования:

Не объявлено ● Мультиплеер: нет ● Дата выхода: 2002 г.

Жанр глобальных космических стратегий, похоже, переживает второе рождение. Недавно компания Digital Reality заявила о разработке нового проекта Haegemonia, который, как и все игры подобного типа, будет «масштабным», «эпическим» и непременно «революционным». Как мило! В будущем все человечество поделится на две враждующие фрак-



ции: земляне и «внешние миры» — добивающиеся независимости звездные колонии в самых отдаленных уголках галактики. Ну а посредние, как всегда, оказались зловещий Марс, не признавший самостоятельность колоний и давно мечтающий избавиться от их ненавистной земли. В общем, с фотонных гаубиц смыхнула пыль и отчистили от ржавчины, космические крейсера выжили из доков, были запущены баллистические ракеты... и зоверство.

К Haegemonia подойдет определение вроде «еще одна игра по мотивам Imperium Galactica». Игроки принимают бразды правления межзвездным фрегатом в чине младшего лейтенанта, постепенно растут в званиях, открывают новые миры и строят колонии, покупают новые корабли, воюет с проклятыми недругами и периодически инвестирует капиталы в департамент исследования и разработок ради производства все более мощных транспортаторов и прочих скоростных гравцов. И, в конце концов, достигнув чина Адмирала всея Межзвездного Флота, отправляется крушить вражеский homeworld. В общем, все более чем незатейливо.

Пока что будущее Haegemonia вполне безоблачно — талантливый разработчик, весьма многообещающий, но еще «сырой» графический движок, незатраченная (пока что) идея... Окраивает картину лишь тот факт, что над разработкой игры нависла тень ужасного французского фантазма — фирмы Cryo... Боже, спаси Digital Reality.

Lord Of Realms III

Жанр: RTS ● Издатель: Sierra ● Разработчик: Impression Games

Пожалуйста: Lord Of Realms II ● Системные требования:

PiI-500, 128Mb, 16Mb 3D уок. ● Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Не объявлено

Этот год не раз радовал нас отличными RTS с уклоном в экономику — один Stronghold чего стоит. Есть серьезные основания полагать, что и следующий год «погодным» в этом плане не окажется. Бравые



воики из Impression Games снова взялись за тему средневековья. Скоря благодаря их стараниям одна из древнейших RTS — Lords Of Realms — обретет продолжение. Как и прежде, в основу игры положен период средневековья, годы с 850 по 1350. Третьи «Лорды» посвящены становлению феодализма после падения Рима и войнам того времени — защите Британии от саксов, столкновениям саксов с викингами, вторжению викингов в Британию и подавлению мятежей в Уэльсе и Шотландии, войнам во Франции и Германии. За каждое из государств можно будет пройти по одной военной кампании. Разработчики не пытаются достоверно воспроизвести исторический ход событий — они стремятся лишь сохранить реалии феодального общества и исходные геополитические условия.

Виктория может быть достигнута разными путями, да и сами условия победы будут различны — к примеру, захватить небольшую провинцию или стать правителем целой страны, защитит владения от иноземных захватчиков или удержать свою династию у престола... Как во второй части, в Lord Of Realms III будет два режима игры: военно-тактический и экономико-политический. В политическом (глобальная карта, войско-фишки и города-значки) вы собираете армию, обустроиваете и развиваете население, ведете дипломатические переговоры с соседями, — иными словами, занимаетесь менеджментом и хозяйством. Если на вос току-нибудь нападает (или нападаете вы!), игра переходит в тактический режим (полное 3D), в котором и происходят все сражения. Таким образом, с одной стороны, монарх не отвлекается ежеминутно от государственных дел, чтобы отбить атаку злойной армии AI, с другой — ему не приходится выезжать из окровавленных доспехов для ревизионного тура по амбарам.

Разработчики утверждают, что изрядное разнообразие в геймплее внесет присутствие всяких знаменитостей вроде короля Артура, Мерлина и Робин Гуда. Ну а энтоки истории порадуются, увидев Стоунхендж и лондонский Тауэр в полном 3D...

Napoleonic Wars

Жанр: Turn-Based Strategy ● Издатель: Matrix Games ● Разработчик:

Matrix Games ● Пожалуйста: Europe Universals ● Системные требования:

PiI-300, 64Mb, 4Mb Video ● Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

e-mail: ● Дата выхода: Не объявлено

Napoleonic Wars — классическая походовая стратегия по мотивам европейской войны начала XIX века. Воевать в игре будут Испания, Пруссия, Великобритания, Турция, Россия и Франция. Выберете одну из держав и начинайте планировать и осуществлять вторжения, заключать перемирия и вступать в альянсы.

Войска обозначены на глобальной стратегической карте солдатами-фишками, как в Europe Universals. В распоряжении каждой страны находятся как сухопутные соединения — пехота, артиллерия, легкая и тяжелая кавалерия, — так и порусные суда нескольких классов. Примечательно, что каждое подразделение возглавляет реальная историческая личность — Горажио Нельсон или Гебхард Блюхер, к примеру.

В Napoleonic Wars будет одна большая сингл-компания. В ней необходимо за период с 1805 по 1815 г. максимально расширить грани-



достоверно воспроизводить величайшие сражения Наполеоновских войн. Первый из них станет битва под Аустерлицем.

Star Wars: Starfighter

Жанр: Космический симулятор. • **Издатель:** LucasArts • **Разработчик:** LucasArts • **Пожалуйста:** Battle for Naboo, любой симулятор Звездных Войн. **Системные требования:** PII-600, 256Mb, 32Mb Video • **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть • **Дата выхода:** Зима 2001 года

Изначально Star Wars: Starfighter разрабатывался LucasArts для PS2, и его консольная версия была продемонстрирована разработчиками на последней E3. Только после выставки было решено портировать космический симулятор на платформу PC.

Действие игры происходит во время событий, известных нам по первому эпизоду «Звездных войн» — Phantom Menace. Сюжет привязан к ключевым моментам фильма и всеми дорогами ведет к финальной битве на орбите Набу. Однако большая же часть игровых событий взята вовсе не из фильма.

Риз Даллоуз, Вэна Сейдж и Ним — пилоты, сражающиеся против Торговой Федерации. За каждого из них мы будем проходить часть ночной кампании. Риз Даллоуз был единственным выжившим из всех бойцов группы «Браво», погибшей в боях с Федерацией. Вэна Сейдж в прошлом была пилотом Набу, а теперь служит наемником Федерации. Почему она выступает против Федерации — секрет, который нам предстоит разгадать на протяжении игры. И, наконец, Ним, бывший джентльмен удачи. В отместку за угнанный транспорт Федерации разгромила его базу. Все три героя встречаются в конце игры и примут участие в битве с Орбитальным Центром Управления Дроидами Федерации.

Каждый пилот воюет на личном истребителе. У Риз это стандартный истребитель Набу. Он превосходит другие в скорости, но вооружен только лазерными пушками и протонными торпедами. Машина Вэны — самая маневреннее, оснащена самонаводящимися ракетами. Огромный пиратский корабль Нима медлителен и неповоротлив, зато тяжело бронирован и оснащен тремя парами лазерных орудий, турелями и энергобомбами. Впрочем, в процессе прохождения кампании вы сможете сменить истребитель. Всего будут доступны около двух десятков машин, среди которых есть даже X-Wing. Уж откуда он взялся в этом мире за 70 лет до своего «рождения», мне даже думать не хочется. Бардак царит во вселенной Star Wars, господа.



цы своего государства и набрать как можно большее количество «ковов славы». Пройдя сингл, можно будет играть с живыми соперниками через Интернет и даже по электронной почте — похолодный геймплей это позволяет.

Параполлено Matrix Games ведет работу над созданием серии La Grande Armée Campaign, игры которой будут

Зато в игре присутствует одно интересное и действительно полезное изобретение — Sniper Zoom. Помните эти мучения при стрельбе по далекому истребителю размером с пиксель? Забудьте о них. Вместо того чтобы замедлять скорость реакции джойстика, вы нажимаете кнопку и преспокойно целитесь, сохраняя нервные клетки.

И последнее — разработчики клянутся, что новая PC-версия превосходит консольную по качеству текстур. Порадовали, ей-богу!

Tropico: Paradise Island

Жанр: Экономический симулятор. • **Издатель:** Take Two • **Разработчик:** Paradox • **Пожалуйста:** Tropico • **Системные требования:** PII-200(400), 32(128)Mb • **Мультиплеер:** Нет • **Дата выхода:** Январь 2002 года

В том, что Paradox планировали од-он Tropico, единственному в мире симулятору островного диктатора и просто одной из лучших игр года, мы не сомневались с самого начала. И вот, спустя полгода после выхода игры, диктаторсведы наконец-то разродились первыми подробностями. Не пугайтесь названия будущего од-она — Paradise Island. Несмотря на многочисленные курортно-туристические инновации вроде возможности возведения теннисных кортов, колониальных вилл и пляжных хэт-клубов, — подведомственный остров обещает быть отдаленным райским.

И вот почему поразмыслив, чего не хватало симулятору банановой республики, тропиканский пилеолог Фил Штейнмайер решил — природных катаклизмов! Помните эти репортажи в конце вечерних новостей: «ужасное наводнение обрушилось на...» или «вторую неделю бушует ужасный шторм в...»? Так вот, все эти чудесные непогоды ждут нас в од-оне. Наводнения, тайфуны, землетрясения, цунами и даже извержения вулканов способны в считанные секунды стереть с доброй половины острова любые признаки цивилизации.

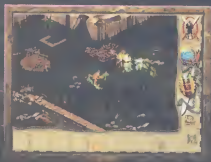


Ну о там, где мать-природа не успеет приложить руку, вволю оттянется сам зль-президент. Отныне наиболее злобные диктаторы смогут строить тюремные подземелья и пыточные камеры для устрашения всех противников режима, а также концентрационные лагеря (!) и усиленные бронетехникой армейские форты для отражения нападений обнаглевших повстанцев. Вот уж поистине диктаторский масштаб!



Осада Авалона

Судьба бросает кости, ставка – твоя жизнь. Жизнь тех, кто волею судеб оказался запертым в городе-крепости превратилась в постоянное испытание. Это история о городе, охваченном пламенем войны, история о смелых воинах, могучих противниках и всесильной магии. Это история о мудрости, коварстве и силе. Это история осады Авалона.



Digital
Tome

snowball.ru
ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА

gusev@onego.ru

HITMAN II



3D Action

Издатель: Eidos Interactive

www.eidosinteractive.com

Не объявлены

Розробочик: Io Interactive

www.tol.dk

Похожесть: Hitman: Codename 47

МУЛЬТИПЛЕЕР:

HET

Дата выхода

Всего 2002 г.

Основной в 1998 году двумя детскими компаниями студия Io Interactive громко заявила о себе уникальным «симулятором киллеров» Nitron: CodeName 47. Это немецко-американский проект, который несколько месяцев с момента выхода Nitron: CodeName 47, как порин из Io Interactive скромно признался: «Мы делаем полноценное продолжение Nitron».

47-го уничтожить!

Clojeto Hitman 2: Silent Assassin

интервью об этом не стали даже думать. Здесь слишком любящий 47-го, чтобы опонять его беспорядочным французизмом (проще говоря, донесобутствованием). Прошлое всего не



Узнаете? Жизнь в монастыре сильно меняет людей

«Товарищ Хитмен» на страже интересов русской мафии. Впечатляет, как манумент «Рабочий и колхозница».



47-ой в Петербурге. Интересно, как в Эрмитаж он уже ходил?



профессиональный писатель (его имя не разглашается). В io Interactive просто делают хитрые лица, намекая, что не доверили бы сочинять продолжение своего любимого детища кому ни попадя.

После выполнения последнего задания в Hitman: Codename 47 и столкновения с клонами в самом конце первой части 47-ой исчез. Он сбегал из *International Contract Agency*, загадочной конторы, базирующейся с криминалом его же собственными криминальными методами. Ав. Хитмен. где же ты?

47-ой обосновался на Сицилии, поселившись в маленьком заброшенном монастыре. Он изобрел оружие, а его любимым времяпрепровождением стали прогулки по саду и душевносильные беседы с отцом Витторио. Бывший киллер пытался разобраться, кто же он на самом деле. Увы, профессор *Орт-Мейер*, единственный, кто знал настоящее имя 47-ого, давно был мертв.

Шли месяцы. Хитмен обжился в монастыре и даже не помышлял о возвращении к прошлой жизни, пока однажды его не обнаружили русские. Могущественный русский мафиози вернул 47-го в строй, выдал ему оружие и отправил выполнять новое задание. Спарить и уж

тем более сопротивляться не имело смысла. Однако неожиданно Хитмен понял, что игра ведется по двойным правилам и теперь он сам стал «трудной мишенью» для другого киллера, русского эспецозовца. Внимание, господа, готовится к выходу новая книга Доценки «Бешеный против Хитмена». Делайте ваши ставки.

Живи и дай умереть другим

2: Silent Assassin стало возможным переключаться между видами от третьего и первого лица. Вид от третьего лица очень выгоден с тактической стороны, однако для создания реалистичной атмосферы вид «из глаз» по-прежнему незаменим.

Изменилась система получения оружия. Если раньше любая миссия начиналась с небольшого «шоппинга», — 47-ой закупал себе арсенал, — то теперь в этом нет необходимости. Отныне у Хитмена есть своя собственная частная коллекция оружия. Любая смертельная игрушка, попавшая в его инвентарь, остается с ним навек.

То есть в начале миссии Хитмен определяет, с чем идти на работу, а что пусть лежит дома до лучших времен.

Старые приемы не забываются.
Талант, как говорится,
не пропьешь.



То же самая ситуация с редактором уровней. Io Interactive, в принципе, не прочь отдать редактор уровней народу, но боится не успеть с ним к официальному релизу Silent Assassin (ориентировочно — март 2002 года) «Ну ничего», — успокаивают разработчики. — «Не успеем к релизу — выложим редактор на наш сайт для свободного скачивания».

Hitman 2 создается с уважением, достойным уважения. Музыка для игры вновь написал Дуэспер Кид, однако на этот раз электроннику разработчики классическими мотивами. Классическую часть Кид записывал в Будапеште вместе с Radio Philharmonic Orchestra и хором из 50 человек.



После сентябрьских терактов в Америке многие разработчики

Выбор куда богаче, чем в вашем любимом супермаркете. Ножи, пистолеты, винтовки, взрывчатка, гранаты — куда ж без этого добро одинокому Хитмену, желающему познакомиться с новой жертвой! В обновленный арсенал вошли арбалеты, ядовитые стрелки, неметаллический пистолет, который нельзя обнаружить металлодетектором, и даже хирургический скальпель. Желаете выполнить миссию без шума и пыли? Воспользуйтесь хлороформом или резиновой дубинкой. В вашем распоряжении также лазерные прищипки, разнообразные отмычки и прибор ночного видения. Будьте изобретателями — вы найдете миллион способов выполнить задание.

Возродитесь, поклонники save'ов. Вняв вашим мольбам, Io Interactive дорвет возможность сохранять игру. Но не спешите кричать «Аллилуйя!» и на радостях целовать в мокрый нос свою собаку. Количество сейвов ограничено, причем ограничено строго. Главный дизайнер Hitman 2: Silent Assassin Якоб Андерсен сияет в сторону Soldier of Fortune, зовывая при этом вспомнить, что по уровню сложности «Солдат Удачи» и в подметки не годится «Хитмену». Впрочем, и на том спасибо. Теперь в случае провала придется проходить заново не всю миссию, о, лишь ее часть.

И вечный бой

Как и в первом Hitman, в Silent Assassin предстоит вдоволь поустраивать. На протяжении 20 миссий, раскиданных по шести большим главам, 47-ой посетит Сидни, Японию, Индию, Север-

ную Африку, Малайзию и — внимание! — Россию. Двое сотрудников Io Interactive специально ездили в Санкт-Петербург, чтобы оценить достаточное количество материала для художников игры. Русская часть Hitman 2 будет одной из самых сложных, а русские бандиты — самыми суровыми противниками 47-го. Хотя... послушаем Якоба Андерсена:

— Структура миссий очень похожа на Hitman: CodeName 47. Все миссии построены точно образом, что их можно завершить, не убив никого, кроме клиента (хотя иногда это очень сложно). Мы не стали создавать никаких миссий в духе «Эм-би-эй», так как, похоже, это было бы мало понравилось поклонникам игры.

Конечно, разработчики продолжают утверждать, что геймер сам выбирает наиболее оптимальный для него стиль игры. Хочет — крадет, прячется, ищет лазейки, хочет — выносит всех врагов на уровне и родится собственной кровью.

Искусственный разум вырос и возмужал. Теперь никак невозможно проследить мимо охранников, не вызвав подозрений и последующей погони. Насколько 47-го назовется поднятием тревоги и командой *restart mission*.

Однажды убили...

Hitman 2: Silent Assassin разрабатывается одновременно для PC, PS 2 и X-Box. Над игрой трудится та же команда, что создавала первую часть, однако привлечены и «новички». В частности, из Канады выписан первоклассный художник. Io Interactive пригласила бы



Кому-то осталось жить считанные секунды.

и больше иностранцев на работу, но мешает датское трудовое законодательство. Приходится в основном обходиться своими силами — благо силы есть.

Отрестовированный движок Glacier громко смеется над своими прошлыми комплексами. Он теперь работает в четыре раза быстрее, не скучит на полигоны, знает, что такое T&L и динамическое освещение. Модели прорисованы куда более качественно, чем в первой части, улучшена физика, не было позыби и технология motion capture. Не поговори ради, о для всеобщего блага общению полная поддержка возможностей GeForce 3.

Единственное, чего мы опять не дождались, — это мультиплеера. Разработчики кланятся, что Hitman может быть отличной сетевой игрой, но, увы, пока все их усилия сосредоточены на сингле. Мультиплеер планируется в качестве возможного add-on'a после выхода Hitman 2: Silent Assassin.

Хотя мне не шибко в это верится. Ritual'овым в свое время тоже обещали «мультиплеерный» add-on F.A.K.K. 2 Arena. До сих пор ждем.

предпочли снизить уровень жестокости в создаваемых играх. В Io Interactive тоже задумались над этим — но в конце концов решили ничего не менять.

— Ведь это всего лишь игра, — говорит Якоб Андерсен. — И в ней у нас нет ни одной миссии в Нью-Йорке. Я считаю, что люди не должны ничего менять из-за безумия терроризма, потому что именно этого террористы и хотят добиться.

Золотые слова и смелое решение. Алтари политкорректности и так переполнены дарами. А 47-ому всегда было полагаться на политкорректность. Он просто делает свою работу.

Из последних новостей стало известно, что у разработчиков хотят купить права на телеадаптацию Hitman. Мал, снимаем круче «Леона». А что, может, и в самом деле стоит попробовать? ■

Кто сказал, что на Хитмена право ставить крест? Вспышный Убийца еще палел сил — ведь его враги еще живы.

БУДУЩЕЕ Т

30%
УВЕЛИЧЕНИЕ
ПРОДАЖ

Q-Tuzoff
chaingun@mail.ruDUKE NUKEM
FOREVERMy name is not spelled Nuke'em!
Duke Nukem

ЖАНР

3D Action

P100-1000

P10-423, 64 Mb,
16Mb VideoP10-423, 64 Mb,
16Mb VideoP10-423, 64 Mb,
16Mb VideoP10-423, 64 Mb,
16Mb VideoИздатель: Gathering Of
Developers/"1C"

www.godgames.com/www.1c.ru

Разработчик: 3D Realms

www.3drealms.com

Похожесть: Duke Nukem 3D

www.planetduke.com

МУЛЬТИПЛЕЕР:

Пок, сэт, Мистерия

Дата выхода:

не объявлено

Duke Nukem Forever игроков обществу просто устало ждать. Неоднократно переносы сроков релиза, бесконечные обещания разработчиков выпустить игру "как можно раньше" воспринимаются уже не с раздражением, а со злорадной ухмылкой. А иначе воспринимать и нельзя: 3D Realms во вопросе о сроках окончания работ над DNF до сих пор отвечает просто и незатейливо: "When It's done". И это в наше-то неспокойное время, когда каждый компания стремится быстро выпустить свой продукт на рынок и как можно скорее геймером потратить деньги. Свой таймер разработчики обосновыва-

ства был доктор Протан. Сумасшедший доктор считал, что сможет захватить мир при помощи пришельцев. Он даже осуществил свой план, если бы ему не помешал старинный Дюк, уничтоживший всю его армию вместе с ним самим (во всяком случае, он так думал). В Duke Nukem 3D супермен лишь добивал остатки олигонов. Вам кажется, что мир спасен? Как бы не так! Протан чудесным образом остался в живых, окопался в легендарной Зоне-51 (США, штат Невада) и собирается снова установить контакт с инопланетянами, чтобы с их помощью встать над миром.

Лицо человека, и мучительное выражение. Посмотрите, какал в нем боль и жевая укус! Ну а если "кремешуток" — оцените работу моделлеров.



ют тем, что хотят сделать "качественный проект". Но работы над игрой ведутся аж с начала 1997 года, о судьбе подобных долговременных хорошо известно нам по примеру той же Doikatana. Однако Джордж Бруссард полностью уверен, что Дюк со временем и не этот раз. Ну что же, мне хочется искренне в это верить, несмотря даже на то, что первый конкурент 3D Realms, компания Grafton, успело довольно-таки выпустить первую часть Serious Sam и сейчас воюет вторую.

Назад в Зону-51

В первой и второй части Duke Nukem главным врагом нашего любимого героя и всего челове-

"Hail to the king, baby", — произносит Дюк Нукем и, протерев свои фирменные темные очки, отправляется в четвертый раз спасать грешную Землю.

Сюжет, как видите, несильно изменился за прошедшие годы. Но в "Дюке" главное не сюжет. Главное — это оружие. О нем сейчас и пойдет речь. Всего в игре будет 13-14 видов пушек. Встретятся как хорошо известные на предыдущих частях — шотган, уменьшитель, "марозинко", пулемет, RPG, лазерные мины, гранаты с ДУ, — так и абсолютно новые: бензопила (что-то Doom'ом веет), атомный щит (а это уже тянет Red Faction'ом), пистолет Desert Eagle, переносной пулемет, снайперка и даже горячо любимый автомат Капашникова. Как и во многих современных 3D Action, в DNF у оружия имеется функция альтернативной стрельбы. По словам Бруссарда, даже самое хилое оружие в "альтернативе" будет в несколько раз мощнее и смертоноснее. Об объектах геноцида — монастырях — пока разведано меньше всего, однако точно известно, что дело мы будем иметь дело не только с олигонами, но и с вродждебно настроенными людьми.

Сейчас модно вводить в игры возможность покататься на кокилиба транспортных средств. DNF — не исключение. Нам предстоит возможность не только управ-

лять различными джипами, мотоциклами и т.п., но и даже дадут оседлать мула! Больше всего меня интересует, как это будет реализовано — не каждый день такое увидишь.

Эпизодовая система уровней Duke Nukem 3D заменена стандартной — линейной. Действие игры будет развлекаться, как всегда, в различных городских зданиях (казино, мотелях, магазинах), на территории таинственной Зоны-51 и много где еще — к примеру, в шахтах, секретных лабораториях, космических станциях. Для фанатов предыдущей части разработчики подготовили сюрприз: в мультиплеере будут доступны доработанные карты из Duke Nukem 3D. Это одновременно и радует, и настораживает: может, ребятам было просто лень создавать новые карты?

Конечно Duke Nukem 3D было невиданной для того времени интерактивностью. В DNF, по словам разработчиков, ее будет гораздо больше! Вот как высказался по этому счет главный программист проекта Брэндан Рейнхарт: "Все, что нельзя использовать, можно подбросить. Все, что нельзя подбросить, можно разнести к чертовой матери". Рейнхарт клянется, что абсолютно все объекты в игре разрушимо. А учитывая тот факт, что дизайнеры 3D Realms никогда не хопнуты и обставляют каждую

Как обычно, не обещаясь без участия разработчиков.



Инопланетные монстры явно ненавидят копов. Кстати, обратите внимание на автомат — зачем рукоятка обернута американским флагом? Патриотизм?



Видито мула? Мы будем на нем ездить!

комнатку с небывалой скрупулезностью, можно представить, какое раздолье для варваров и вандалов создадут добрые разработчики. Также в игру будет включен редактор уровней, основанный на UnredEd2. Чую, Интернет в два счета наполнится любительскими уровнями.

Насилие и плохо одетые женщины — неизменный атрибут серии Duke Nukem. На вопрос корреспондентов о понижении уровня насилия и эротики Бруссард ответил прямо и четко: "Насилия здесь даже больше, чем в *Soldier of Fortune*. Вам, например, придется выкупать кишки реальным людям — ведь это считается намного лучше, чем разлетающийся на кусочки прищепец. А эротика... нет, конечно, порнухи там не будет, но без порно-тройки откровенных сцен не обойтись, сами понимаете. Но просто зверски хороши прекрасные обнаженные женские тела в ноши игрока". Не знаю, как вы, а я считаю этот шаг очень опасным (о я — оркнверным — прим. ред.) — наверняка DNF могут запретить во многих странах. Но это уже личное дело разработчиков.

Посмотри мне в глаза

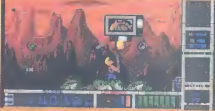
При взгляде на скриншоты из DNF становится ясно, почему в 3D Realms так долго работали над игрой. Во-первых, персонально DNF должен был выйти на движке Quake II, но уже в 1998 году Бруссард понял, что к моменту окончания работ движок устареет, и игра будет выглядеть очень кисло. Тогда Джордж принял решение перевести "Дюко" на движок Unreal, а еще позже — Unreal Tournament, и это уже говорит само за себя. В 3D Realms движок доработали и заточили в него такие полезные штуки, как скелетная анимация и поддержка проигрывания AVI-файлов в качестве текстур. Объясню: еще в Duke Nukem 3D вы могли повстречать телевизоры, показывающие короткие ролики. В DNF ролики станут намного длиннее и качественнее. Насколько — неизвестно, но 3D Realms — компания уважаемая и еще ни разу нас не подвела. Словом, новый "Дюк" будет выглядеть просто шикарно, и шокирующие скриншоты тому доказательство.

А вот с музыкой дела обстоят посложнее — несмотря на то, что ей занимается известный композитор Ли Джексон. Не так давно на одном из форумов Джордж Бруссард сделал такое заявление: "Ноши философия музыки заключается в том, что ее фоткинг не должно быть. Нет, конечно, тяжелые рок-композиции в главном меню будут, но не более. Мы хотим, чтобы ничто не отвлекало вас от игрового процесса, чтобы вы полностью погрузились в игру". Очень странное заявление, не находите? Ведь музыка — это часть игры, иногда сама по себе создающая определенную атмосферу, например, как в *Wheel of Time*. Создается впечатление, что и по части музыки авторы решили чуток скапнуть. Однако, если вспомнить Duke Nukem 3D, то там единственный звучный трек был в главном меню. А в самой игре — тихая, почти не слышимая музыка.

Об интерфейсе и управлении разговор особый — о нем отдельно упоминал сам Бруссард. Когда его спросили: "Нужна ли звучать миллион кнопок и комбинаций для того, чтобы нормально поиграть в DNF", — он ответил: "А зачем? Мы считаем, что чем меньше кнопок в игре и чем проще запоминается управление, тем лучше. Вы обойдетесь всего лишь 15 кнопками". Звучит обнадеживающе. Теперь о самом интерфейсе: вид в "Дюке" — строго от первого лица без возможности переключения на вид от третьего. Разработчики, опять же, объясняют этот факт тем, что "так будет лучше и интереснее". Ну-ну, пусть будет так, хотя, по моему сугубо личному мнению, было бы очень интересно пополюбоваться через внешнюю камеру на Дюка, пролетающего над ночным Лас-Вегасом с jetpack'ом за спиной.



«Наш» первый "Дюк" вышел на нем. Давать вот такую пизду и была душой игрой.



Второй "Дюк" почти на сорок процентов больше.



А вот третья часть (Duke Nukem 3D) была трагической и стала настоящим хитом всех времен и народов.



Что для гитариста или гитаристки? Дюк — это правда.

"Что нам стоит флот построить?"

Несмотря на распространенное сейчас мнение, что долгострой — это всегда либо провал (Daikatana), либо посредственность (Anachronox), я не сомневаюсь, что DNF взлетит на вершину чартов сразу после релиза — хотя бы из-за ошеломляющей графики. Впрочем, надеваемся, что не графикой единой будет жить DNF, и что топстакер Бруссард не зря раздвигал свои границы. А перевод игры на русский язык и ее издание "1С" на территории России — еще одна причина, чтобы ждать с нетерпением. Хочется верить, что все эти четыре года 3D Realms не теряли времени зря. Как говорится, "аская Daikatana — долгострой, но не всякий долгострой — Daikatana".

P.S. Недавно Джордж Бруссард заявил, что сразу после релиза DNF выйдет add-on к игре. Что в нем будет — неизвестно, все совершенно секретно. Следите за нашими новостями!

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Есть другие предложения?

ПОПЫТАЙТЕСЬ
70%
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО

Матвей Кумби
cumbi@igroman.ru

OUTCAST 2

Один мир опережает нашу планету на секунду, а другой на секунду отстает от нее. И так они следуют один за другим, целая цепочка миров, славя людей, ступающие по снегу след в след, образуя одну непрерывную линию.

К. Саймак, "Кольцо вокруг Солнца"

ЖАНР

Action/Adventure

ИЗДАНИЕ

PUEZZ 12 MAY

PUEZZ 12 MAY

PUEZZ 1500, 256MB,
64MB 3D уск.

Разработчик: Appeal

www.appeal.be

Издатель: Infogrames

www.infogrames.com

Похожесть: Outcast

МУЛЬТИПЛЕЕР:

Дата выхода

Outcast

Дата выхода

У блестящей на первый взгляд была припосажена пара подотка технологических трюков, что, в адекватно заработало хотя бы на заявленной конфигурации.



Между классикой и полкой лежит бездонная провасть извечной вражды и непонимания. До сих пор с трудом верится, что Outcast, самое свежее дыхание игровой индустрии за последние пять лет, едва окуляя свою разработку и так и не получила признание. Союзы краснов, уюмов и захватывающих игро тысячелетия не зововало народной любви только потому, что в ней не было пяти сотен юнитов, диэбловых ошметок и проващи, ракет-лоучеро, мультиплееро и других сомнительных признаков популярности Outcast — это как кино-для-всех, как художественный оверголд или классическое кино — непопулярные и непонятные, но лучшие вещи, неподвластные времени.

Отвержения

Так что же такое Outcast? Adventure — скажут суице строчки пресс-репозито. Action — вывали продавец компакт-дисков и акуст хурой. Настоящий, живой мир умолчательной кросты — отвечат посвященные и смолгут небожеству слезу. Никому до того не известная бельгийский конторо разработчиков со скромным названием Appeal умудрилось со-



Судя по изманившимся чертам лица, Каттер за прошедшее время не раз балавал себя жареной картошкой с парой добрых кружек пивка. Впрочем, спасать мир с такой физиономией даже интереснее.

вершить настоящую революцию по всем игровым фронтам. Во-первых, революцию техническую: движок Outcast! остается уникальным величием и по сей день. Воксели, дриновские до этого в сонной валгалле технологий, предстали во всей своей красе в виде величественных утесов, изумительных рек и поистине элиических зокотов на фантастической планете Адельфа. И все это без всяких 3D окселераторов! Владычества Voodoo 2 тихо ллокали под грудой ставших в одночасье "бесполезными" железок.

о гордые обладатели PII-500 игрили в роскошном разрешении 512X432. До... то были другие времена.

Во-вторых, Outcast совершил революцию социальных: жизнь обитателей ваксельного мира не замирала ни на секунду, все события, происходящие в игре, находились в четкой взаимосвязи друг с другом. Даже самый незначительный NPC имел свои маленькие секреты и всегда мог поддержать разговор. А таких NPC по Адельфе бродили сотни! И последние, возможно, самая важная из революций Outcast — революция историческая. Никогда другая игра не могла поведать столь захватываю-

бологах и ярчась от потруленной в овражках и топях. Здесь нашлось место и замороченным квестом на поиску недостающих деталей для ремонта межпространственного челнока, и многоасовым диалогам о культуре, обычаях и религии местного населения. Это был настоящий ренессанс в мире PC-игр. Возрождение культуры игр, о не блокбастеров. Но это культурно, увя, околослопа невестребованной...

Отпусти меня в Гималаи

Не желая, чтобы вторая часть игры повторила судьбу первой, разработчики пошли на небольшую сделку с совестью. "Сикавел



шей истории, не облоподо таким продажным, непредсказуемым и увлекательным сюжетом. Потрясающая фантастическая новелла о лутешестве в параллельный мир, в которой ношлось

Outcast просто обязан стать призывным проектом," — заявили они. Но этот роз лод прилеп бельгийцев лопали несчастливые обладатели шестикопийного огрета PSX2. Разработко сикело с самого ночно велось в двух направлениях: компьютерном и приставочном, причем приоритеты были поставлены далеко не в пользу последнего. Судите сами: PSX-версия Outcast 2 видела чуть ли не на полгода раньше PC-варианта, причем с низведенной до приставочного состояния графикой, вырезанными T&I эффектами и упрощенными моделями персонажей.

Собственно, как будет выглядеть Outcast 2 на приставках, вы уже сегодня можете увидеть на наших скриншотах. До-до, все верно, PC-версии картинка пока просто не существует в природе (или в Интернете, что примерно одно и то же). Однако и того, что



Научно-фантастическая RPG

...прорубившись сквозь ряды вражеских солдат, вырвать принцессу Лендию из лап узурпаторов, захвативших власть в империи — разве это не привычное дело для блестящего молодого офицера, ставшего космическим пиратом?

- более 15 мин. 3D видео
- 2000 звуковых эффектов киностудии качества (600Мб)
- 29 видов футуристического оружия
- псионическая система магии будущего, основанная на G.U.R.P.S
- реальные погодные эффекты
- система быстрой загрузки карты
- возможность игры по сети через "Hunter Net"
- до 16 игроков, поддержка IPX, TCP/IP



©2000 KRISOFT LTD. All Rights Reserved.
©2001 - Руссобит-М. По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел - Руссобит-М.: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;

телефон технической поддержки: 212-27-90, e-mail: технической поддержки support@russobit-m.ru. Заказ рливое через интернет: shop@russobit-m.ru www.russobit-m.ru

Две луны Адельфы... И в самом деле, такое не забывается никогда.

удалось разглядеть в мути фотоснимков с телескопа, вполне достаточно, чтобы написать неизбежное: "Outcast 2 шокирует". Безусловно, в самом хорошем смысле этого слова.

А помните шумиху трехлетней давности, начавшуюся с опубликования первых скриншотов и прекратившуюся только после появления Outcast на полках магазинов? Такого не может быть, "очень талантливого подделка", "грандиозное надувательство", "чертовы бельгийцы морачат всему миру голову", "туда здрок и мы с Васей в 3D Studio мажем"... Стоит признать, что тогдашние скриншоты и правда имели мало общего с игрой — сам Outcast оказался гораздо, гораздо красивее.

Но на смену всему новому в итоге приходит проверенное временем старое. Himalaya — это новое лицо нового Outcast. "Ваксели чрезвычайной перспективы и гиперсовременны, на увы, пока недостаточно хорошо изучены, чтобы стать основой движка столь масштабной игры" — признался за чашкой чая программисты Apeal фанатскому сайту www.outcastill.net. — "Кроме того, была бы форменным свинством павтарно обижать владельцев даргущих видеокарт: современный уровень трехмерной акселерации — это как раз то, чего нам так не хватало тогда, в 99-м". В общем, теперь, при помощи GeForce 3, у нас будут сотни тысяч полигонов в кадре и видимый на десятки километров горизонт.

Для анимации персонажей были задействованы профессиональные motion capture артисты. Детички движения навешивались чуть ли не на пальцы ног. Лица подопытных подверглись укаской процедуре emotion capture, и наравленные в железные маски актеры старательно подмигивали друг другу, дули губы и морщили лоб, чтобы придать максимум эмоциональности физиономиям своих компьютерных двойников.

Кроме прочего, на Адельфу появились жюстието со множеством рыб, птиц и разных сухопутных тварей. Экосистема вполне себя натуральная: птицы ловят рыбу, парнокопыт-

ные пасутся стадами и спасаются от хищников, грызуны с заходом солнца прячутся по норам, ночные птицы зловеще ухают в темноту, а волки протяжно воют по одну из двух лун. Природа живет своей жизнью...

Приключение становится опасным

Сюжет Outcast 2 (о котором непременно см. нашу врезку) продолжит историю о приключениях славного морпеха, заслуженного героя нескольких войн и дважды Улукая (мессин) всея Адельфы Каттера Слейда. Лишившись поддержки таланов — местного населения — и перестав быть для них каким-то сверхсуществом, Каттер все-таки возвращается на негостеприимную планету в поисках очередной пропавшей экспедиции. Ему и небольшой группе преданных Улукою таланов, в основном старых друзей Слейда, предстоит покорить южное полушарие Адельфы, так называемую "запретную зону". По старинным таланским преданиям, там сохранились следы Древних, той самой загадочной расы сверхсущества, опутавших всю планету сетью порталов "дооко" и построивших гигантские пирамиды.

Разработчики страшат нас, что в новом Outcast будет уделено куда меньше внимания беззастенчивым сражениям в духе "не дрейфай — жми стрейф!". Основной изюминкой геймплея абещают стать почти что стратегические перестрелки с навыми, изрядно поумневшими врагами и "скрытые" миссии о-ля незобвинный Thief.

Кстати, о поумневших противниках. Представьте выражение собственного лица в момент, когда вы увидите, как во время погонии вражеский вдруг открывает огонь по деревянным подполькам и перекрытиям над головой, чтобы обрушить на замученного Каттера крышу навесов. По-нашему это шок, точно. Вообще, искусственный интеллект как врагов, так и NPC будет удивлять нас на протяжении всей игры. Так, к модели "индивидуального" поведения обитателей Адельфы добавилось "социальное" звено. Учитель укоренившееся в таланской

OUTCAST

Письма из будущего

Самый большой секрет *Appeal* — сюжет *Outcast 2*. Разработчики отвечают на вопросы интервьюеров весьма уклончиво и явно не торопятся раскрывать предисторию, прекрасное понимание, что сей поступок будет равносильно обнародованию секретной формулы кока-колы в центральной прессе. Однако совсем недавно на www.opreal.be начали появляться таинственные дневники, письма, стенограммы и газетные вырезки весьма недвусмысленного содержания. Наместник глаз старого фаната *Outcast* идентифицировал документы мгновенно: это была Беллентризионовская предистория к будущим приключениям, синопсис, так сказать. Мы предлагаем вашему вниманию самый значимый, на наш взгляд, документ, проливающий свет на историю второй Адельфийской экспедиции.

Выдержки из вступительной речи к открытию проекта "Кронос", 1 января, 2011

В 2001 году у человечества появилось новая мечта, которая еще пару лет назад могла казаться не более чем плодом фантазии, годным лишь для сюжета фантастической новеллы. В том году, благодаря многолетнему исследованию двух блестящих ученых, доктора Кыо и профессора Кауфмана, человечество оказалось готово к величайшему путешествию в историю, путешествие сквозь пространство и время. Цепью путешествия были параллельные миры, шестое измерение, РЕАЛЬНАЯ пространственная система. Проект получил кодовое имя "Обход".

В 2007 году мы были как никогда близки к успеху. Когда управляемый межпространственный зонд "Кристалл" передавал первые кадры видеосъемки с планеты из параллельной вселенной, нам казалось, что мы уже сорвали заветный плод. Однако радость было преждевременной: через семнадцать минут изображение, передаваемое зондом, исчезло, и по необъяснимым причинам в ходе эксперимента началось истинный пространственный коллапс, в результате которого на Земле образовалась черная дыра, медленно разрушавшая атмосферу и потопившая первичную материю. Для устранения причин катастрофы на втором исследовательском зонде нами было отправлено группа исследователей под руководством Каттера Слейда.

Это была трудная миссия, и ее успех стоил жизни некоторым участникам экспедиции. Однако, несмотря на все трудности, командир Слейд сумел вернуться обратно на Землю, принеся с собой бесценную информацию об обитающей в параллельном мире высокоразвитой цивилизации талочцев.

После трех лет непрерывных исследований в области межпространственной физики и многочисленных контактов с талочцами мы наконец поняли, что настало время объединения двух цивилизаций. Мы дорили талантом технологии и получили взамен бесценные знания об их загадочном мире. Мы провели совместные исследования и пришли к выводу, что наши биологические и эволюционные процессы весьма схожи, если не идентичны. Настала пора строить новый мир — мир двух цивилизаций, основанный на сотрудничестве и культурном обмене. Беспрецедентному проекту взаимной интеграции двух миров было дано имя "Кронос".

Завтра мы намереваемся послать на Адельфу (так талочцы называют свой мир) очень важную делегацию ученых, состоящую из лучших умов Мировой Федерации. Их будут сопровождать

журналисты, техники и ограниченный армейский контингент Звездного Флота Мировой Федерации под командованием адмирала Доусона, в чьи задачи входит охрана участников экспедиции. Через несколько недель после основной партии исследователей на планету прибудут тысячи простых граждан Федерации. Они будут жить в талочских городах и работать над созданием специализированных центров, маленьких мостиков цивилизации, объединяющих наши великие культуры.

С опытом и мудростью прошлого мы пойдем к новым горизонтам эволюции. Будущее начинается сегодня, и имя этому будущему — "Кронос".

Боран Раймонд Рейнорд, министр внутренних дел Всемирной Федерации

Однако ни через две, ни через три недели от экспедиции не поступило никаких вестей. После чего на Адельфу вместо грузовых шаттлов и сотен тысяч колонистов было запущен маленький зонд с одним-единственным человеком на борту

Этого человека звали Каттер Слейд.

культуре деление на касты, кланы, а то и просто враждующие племена, каждый житель континента по-разному строит свои отношения не только с мистером Слейдом, но и себе подобными. Скажем, если вы помогли одному NPC, которого люто ненавидит другой, — не рассчитывайте в будущем на понимание со стороны последнего.

Сложный клубок эмоциональной санта-барбары запутывается еще сильнее: талочцы перестали быть теми доверчивыми деревенскими дурачками, которыми представлялись в первой части эпопеи. Теперь они научились быть хитрыми, злопыхателями и даже немалыми коварными. Простой пример: если мы руками Каттера умудрились сделать какого-то NPC, то талочнец, не показав виду, что обиделся, начнет чинить Улиукаю разнообразные козни. Вот спросите его: "А как пройти на рисовые поля, дорогой?", — а он по потаенной тропке заведет вас в логово какого-нибудь ужасного брандшлага. Так что осторожнее там, в будущем, с внешними связями.



Второе пришествие Улиукаю назначено на конец лета будущего года: *Appeal* уже вышло на финишную прямую. Верьте в эти бляхы: вы — один из тех немногих разработчиков, у которых есть живой блеск в глазах и желание создать настоящую Игру, а не графический тест для видеоадаптеров или набор мишин-пакетов к сиквелу привлекло одоно третью часть черт-знает-чего. Шанс встретить таких людей в нынешней игровой индустрии, поразящей в розовате и самоцитировании, равен шансу на любовное столкновение с мхоматим снежным человеком на асфальтированной дорожке городского парка.

P.S. И последнее известие, выловленное из Сети буквально перед самой опроверг статьи на верстку. Лэнни Мур снова в деле, а вместе с ним и Московский симфонический оркестр в полном составе с хором на сорок голосов. Так что можете уже не беспокоиться об игровой "Грамми-2002", дорогие меломаны. Саундтрек *Outcast* до сих пор является лучшей музыкой, когда-либо написанной для компьютерной игры. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Буквально затаив дыхание. Такие игры становятся культовыми задолго до выхода. Помните это.



После семилетнего изгнания Конджи возвращается в свои родные края, которые за время его отсутствия превратились в нагальное пособие по изучению битв кланов. Сможет ли он найти в себе силы, чтобы собрать все возможные силы под флагом Красного Дракона, чтобы восстановить разрушенные и разрозненные земли.

Или же он уйдёт на тёмную сторону, как это и в своё время сделал его отец со своим кланом Змея, завоевав всех и вся много лет назад? Несмотря на выбор Конджи, ему всё равно придётся столкнуться лицом к лицу со зловещим кланом Лотуса, благородным кланом Волка и загадочными пришельцами из прошлого.

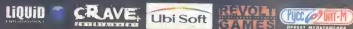


Battle Realms — фантазийная стратегия реального времени, разработанная компанией Liquid Entertainment — коллективом разработчиков, который возглавляет Ed Del Castillo, продюсер знаменитой игры Command and Conquer.

Вооружившись хорошо проработанной историей, мощным трёхмерным движком, Battle Realms объединяет уникальную систему живых ресурсов с детально проработанной системой боёв, что делает игру Стратегией с большой буквы.

В Battle Realms будет всё, что должно быть в стратегии реального времени наших дней.

- До восьми игроков в многопользовательской игре по сети или Интернету.
- Кампании + skirmish + редактор карт.
- 4 разных клана, что, в общей сложности, составляет порядка 80 уникальных отрядов и зданий в игре.



©2001 "Pioneer" Inc., ©2001 Crave Entertainment, All Rights Reserved. Все права на Battle Realms принадлежат © 2001 Liquid Entertainment, Inc. U.S. Development и/или лицензия Ubi Soft Entertainment, Inc. и Crave Entertainment, Inc. Crave Entertainment и/или Crave Entertainment являются зарегистрированными торговыми марками Crave Entertainment, Inc. Liquid Entertainment и/или Liquid Entertainment являются торговыми марками Ubi Soft Entertainment, U.S. Development и/или Crave Entertainment. Все остальные названия, упомянутые в описании, являются торговыми марками их владельцев. По всем вопросам обращайтесь к издателю: 1-800-828-8888 или по электронной почте: info@pioneer.com



г. Анапату
ул. Фролова д.15
г. Барнаул
Степачинский пр. д.109
г. Владимир
ул. Камынина д.30/16
г. Волгоград
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Пискарева д.40
ул. Карла Маркса д.67

г. Екатеринбург
ул. Байера д.10
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.60
ул. Литвинова д.1
ул. Урманова д.1, д.18
ул. Болотная д.14А
г. Красноярск
ул. Агдеевская д.47
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
6 этаж



г. Москва
ул. Пашкова д.13 «205
г. Магнитогорск
ул. Давыдова д.11
г. Москва
Сеть магазинов «ООО»
ТБМ Гурбулка ул. Баренца
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Басартиновской пр.
Т.Д. «Горбушка» место Б02-072
г. Новосибирск
ул. Лепского д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.А, оф.311
г. Норильск
ул. Тельмесская д.78 м/г
«Полар-Декс»
ул. Болдина Хмельнянского д.29
«Литиза»
г. Самара
ул. Авдеева д.181
м/г. «АВФ-Класс»
ул. Маршала Тухачева, 103
ул. Менделеева, 10 секция №1

г. С.-Петербург
Запорожный пр. д.10
Нескель пр. д.305/4
Литовского пр. д.707
Василиевский остров,
Стрелки пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
м/г. «Импульс»
ул. Комсомольская д.58
г. Суригут
ул. Бетехина д.11 блок «Б»
м/г. «Детарт»
ул. Майская д.14
ул. Мир д.37
м/г. «Пан»
г. Сургут
ул. Советская д.22 д.51

г. Ташкент
ул. Революционная 52 «А»
корп. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.96
г. Челябинск
ул. Циолковского д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

BATTLE REALMS

Sarcastic Rebel
Retro_parrot@yahoo.com

И вновь продолжается бой,
И сердцу тревожно в груди,
И Ленин такой молодой,
И юный Октябрь впереди.

Warlords BATTLECRY II

ЖАНР

RTS

НОВАТОРИЗМ

PII-366, 64Mb,
8Mb Video

PIII-500, 128Mb,
16Mb 3D уск.

Издатель: Ubi Soft Entertainment

www.ubisoft.com

Разработчик: SSG

www.ssg.com.ua

Похожести: Warlords Battlecry,
WarCraft

МУЛЬТИПЛЕЕР:

Лок. сет, Интернет

Дата выхода:

Весна 2002 г.

Warlords Battlecry 2 отличается от предшественника усовершенствованным движком и парой дюжины доработок косметического характера. Ожидается изменение и по части художественного миталякта. Кроме того, игра будет приправлена новыми расами, войнами, персонажами и заклинаниями. А вообще — снова звучит метелла, трубят рога и капают святое, снова туманные дали полыхают зоревом пиксельных пожаров. В нашей лавке опять распродано подержанных идей.

Сало в шоколаде

Примерно год назад, по божий появился некто, что одновременно напоминало и Warcraft III, и старых добрых Warlords, и даже имело некие черты HoMM. Гибрид был выведен в лабораториях SSG с благой целью: распространить известный бренд на другие иг-

ровые жанры.

Прежде всего это было RTS, и все в ней было приспособлено древним ресурсосборительным традициям и исповедовало религию финального роша. В соответствии с канонами, каждая из сражающихся сторон располагала своим набором боевых юнитов и уникальных базовых строений. Хотя, в отличие от большинства подобных RTS, ресурсы не надо было тащить на главный склад маленькими порциями. Захватил шахту — и дело в шляпе, то есть в казне. Как только шахта обозначалась на карте флажком нашего цвета, деньги и комушки сами текли по королевскому счету, не отвлекая наше величество от дел военных.

Другим основополагающим геном в геймплейных хромосомах Warlords Battlecry был, так сказать, ролевой элемент. У каждой

из сторон был собственный профессиональный искатель приключений и накопитель очков опыта. Герой собирал полезные в бою артефакты, разучивал заклинания, повышал боеспособность войск к главному, переходил из миссии в миссию — со всеми знаниями, умениями и личным отрядом. Путешествуя по карте, он захватывал шахты, находил новые spellы и просто тренировался, выполняя несложные задания. Не брезговал и призывом сундуками опыта, золотом, артефактами и боевыми зверушками. Эти ролевые развлечения разнообразили игру, заставляя, хоть и ненадолго, поверить в самобытность проекта.

На самом деле Battlecry представляла собой правильную и оккупационную смесь из двух жанров и многократно проверенных трюков. Толковое использование старых компонентов в нужных пропорциях привело к тому, что Warlords эволюционировала от классических походных стратегий к поджару Hero-

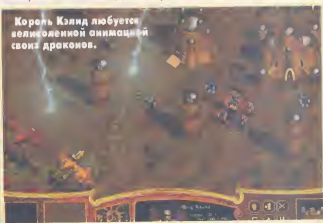
Oriented RTS. Что же касается популярности, то Warlords Battlecry звезда с чаровых небес не хватало. Хотя, по мнению продюсера игры Стива Фокнера, игра удалась — "занимало в сердцах геймеров крошечное, но заслуженное местечко".

Внешняя политика, или аквариум с акулами

Обратим наши взоры на расстановку сил в Warlords Battlecry 2. Число противоборствующих сторон этерийского конфликта возросло до двенадцати. Кроме извечных по первой части людей, оживших мертвецов, карликов, вечно сражающихся с орками, темных эльфов, нотоцихивших стрелы на своих лесных собратях, минотавров и простых варваров, в игре появятся Dork Dwarves, Doemons и мистические Fey.

Сами по себе эти темные карлики — слабаки и трусы. Но они хорошие мастера и умеют строить

Король Кэлд любит
великолепный сияющий
свонг драконов.



Занимает выгодную позицию на скале, маленький отряд ангелочков усидно отбивается от варварских орд.



мощные осадные машины и вызывать Каменных Големов. Их жизненные ценности — богатство и нетеропливая сила — находят отражение в их творениях и возможностях экономики.

Демоны испокон веков участвовали в войнах Этерии как третья сила. Их армии нельзя было назвать — они присоединялись к армии одного из королей для выполнения какого-нибудь трудного квеста или, напротив, в качестве возмездия за сны. Теперь же у демонов есть собственные замки, и их армии могут участвовать в войне наравне с остальными. Их цели лежат за гранью поли-

тики и мирских империалистических воззрений. Уничтожить все живое и подчинить мир силой Ада — вот и все, что им нужно. Для этого демонон необходимо выполнить невероятно трудное, но все же достижимое задание — открыть на Алтаре Хаоса портал в свое измерение. И если они этот портал только откроют, оттуда поедут такие эрики, что у самого ясно слышного физиономия почернеет.

О расе Feu пока известно немного. Эти таинственные лесные создания обладают древними магическими секретами и хитры на выдумки. Их юннты дешевы и тратят на тренировки совсем немного времени. Они дают членом. Но в целом Feu более склонны к делам добрым и положительным, и их жизненная стезя светлая и даже наивная.

Однакая кампания во второй части игры сильно изменилась. Прежде всего рассматривается стратегическая карта, поделенная на области, в одной из которых вы начинаете свой путь. Отныне вы сами решаете, на какую провинцию следует нападать, какую миссию пройти следующей. Захватив провинцию, вы получаете какой-нибудь бонус. Скажем, открываете новый юннт или повышаете сопротивляемость войск магии — все зависит от захваченной территории. В сингл-кампании планируется не много, но мало 67 миссий. Пути к победе будут совсем разными: от победок героев и захвата определенной зоны на карте до устранения одного из врагов или поиска выхода из подземного лабиринта. Иногда победа будет чисто экономической — например, в торговой империи Силентии нам нужно будет накопить злую сумму ресурсов за определенное время.

Самое сложное, можно играть за любую из рас, а в кампании переходить на сторону противника. То есть строго запланированного финала для каждой из сторон нет, и в сингле будет несколько вариантов концовки.

Герои: питание и уход

Как и раньше, забота о героях интересует каждой из сторон. Представляет героя. В начале игры вы можете выбрать героя из списка или создать своего собственного. Для начала нужно определить его расу. От расы зависит четыре основных показателя: сила, ловкость, интеллект и харизма. Демоны и варвары — прекрасные бойцы, о героях Feu физические слобы, но зато умейте быть отличными командирами. Сила и ловкость нужны прежде всего воинам, интеллект — магам, а от харизмы зави-

сит бонус к морали войск, находящимся рядом с героем. Кстати, если при сокрушительных поражениях или многократном превосходстве сил противника мораль войск неожиданно упадет, они пустятся в неконтролируемое бегство.

Далее — выбираем класс героя. Всего их 20, по несколько для каждой расы. Если ваш герой — варвар, то он сможет быть бойцом, рейнджером, шаманом или друидом. Демон не способен стать лекарем, так же как и варвар — торговцем.

У героя может быть до сотни развиваемых навыков, а если он маг, то сможет разучить не меньше количество заклинаний. Скиллы бывают разные — от боевых и разрушительных до торговых и созидательных. Например, "торговля" снижает дисконт при обмене одного ресурса на другой, "командование" поможет компенсировать природный недостаток харизмы. Комбинирование различных умений и способностей открывает широкие возможности для игрока.

Заклинания распределены между одинадцатью сферами магии. В WB2 появятся две новые сферы — Лыда и Хаоса. Герой может специализироваться на двух-трех сферах — но все одинадцать его не хватит. Доступность spells now зависит от расы и профессии, но они могут "не подойти" из-за посредственных умственных и физических способностей героя или просто потому, что претят его жизненной философии.

Для развития умений, изучения новых заклинаний и повышения класса герою необходимо регулярно потреблять XP. По части их добычи изменений нет, но кой-какие изобретения касательно восприимчивости героя к очкам опыта имеются. Дело в том, что в самом начале жизни нашего героя мы определим для него специальный класс. Если выберем Normal, то герой получит обычные 100% опыта, возражаясь от битвы к битве в случае предыдущей кончины и приобретая немного XP даже в случае поражения. Герой Titan получает 25% опыта сверх нормы, но погибнув — не получает ничего. Bronzeheart имеет 50% надбавку к заработанному XP, но, потеряв героя, вам придется переигрывать миссию заново. И наконец, опыт, полученный в боях Ironclad, увеличивается вдвое — но за это придется заплатить способностью к воскрешению. Если такой герой умирает — игра кончена.

Ну что ж, с позволения разработчиков, я добавлю к этому списку классов еще один. Герой класса "Sovereign" имеет те же 200% опыта, что Ironclad, и абсолютно бес-



смертен. Так или иначе, умная игра будет предупреждать вас каждый раз, когда герой попадает в ясырорку. Слишком уж он ценная фигура.

Немного о гоблинометах и философии раса

Ну а теперь — то, чего вы так долго ждали! Или не ждали? Да какая мне разница — я все равно скажу! В WB2 будет целых 140 юннтов! Чтоб мне податься! Все как один будут классно анимированы и недурно озвучены. Разработчики разработали часть существующих юннтов и добавили несколько десятков новых. Среди них попадаются весьма оригинальные образчики. Например, костяная катушка мертвецов, которая стреляет веселыми черепушками, или gobsbotcher орков — тот вообще живыми гоблинами по врагу лупит. Ему даже в цель попасть не обязательно. Приземлившись, эти десантники сами начнут крушить и корчить все, что под руку попадется. Дальше — больше. Каждая сторона может обзавестись Титаном — уникальным созданием неминуемой силы и способности. Как и герои, юннты набирают опыт, получая плюсы к показателям и даже медали.

Также разработчики устранили ряд недочетов первой части WB. В пылу битвы нелегко было отдавать приказы отдельным юннтам, особенно магическим. Эта проблема решена с помощью системы контроля поведения. Теперь вы сможете устанавливать для юннта степень агрессивности, а также указывать ему, какими заклинаниями пользоваться.

Разнообразие составов войск, увеличение списка заклинаний и возможностей героя, разработчики дают игроку возможность выбирать из бесконечного числа тактических решений. Но это не значит, что нас вынудят горадить "китайские ст-

ны" и броть врага измором. Альтернатива показала, что наиболее выгодная стратегия — это наступление. Да-да — отчаянная экспансия без памяти о потерях и тылах. Комбинируя разные юннты и грамотно используя особенности ландшафта, полководцы-авантюристы смогут найти не один путь к победе.

По части AI тоже ожидается некоторые перемены: компьютер начнет оценивать степень опасности и концентрацию сил в секторе, который он намеревается атаковать, использовать обходные маневры и нападать на плохо защищенные зоны, грамотно использовать ресурсы. Возможно, это избавит нас от рутинных периодических suicidalных набегов, спровоцированных скриптовой "подкожной" туловатой машины.

В WB2 сохранится знакомый "вид сверху", но ландшафт, эффекты, анимация юннтов и строений выполнены на порядок качественнее. Отныне юннты будут оставлять следы на песке и в огне, пускать рыбу по воде.

Кроме одиночных кампаний, к игре прилагается редактор миссий и папсотти готовых карт. Редактор обещает быть простым в управлении — любой игрок сможет за полчаса нарисовать свою собственную карту.

Последнее напутствие

Я согласен, что иногда из двух старых рубашек вполне можно пошить новую, но пытаться сделать это дважды — дело злостное неблагоприятное. В любом случае, WB2 будет просто новой версией предшественницы — заново порожденным зорком, качественно исполненным повторением предыдущего.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Скоро SSG издает еще один боевой клич. А уж заткнется уши или нет — дело ваше.



"Орлиный взор, напор, изысканный поворот, и прямо в руки — запретный плод." Это про наш "Центр внимания". Небольшое детективное расследование наших авторов — и вы вновь пьете жемчужный эликсир свежих новостей о простотах с мировым уровнем. Как обычно, за месяц в рубрике произошли изменения. *Neverwinter Nights*, не позволивший открыть новых сведений о своей разработке, был отправлен в карцер на хлеб и воду. Пусть посидит, одумается — тядишь, равняет оттуда прямым ко на поли молотков. Желющих заменить ренгато было много, но из всех обитурентов мы выбрали самого достойного. Попоршу аллодисменты — на пидиаторскую орну выходит *The Elder Scrolls III: Morrowind*! Сколько он продержится против таких монстров пиаро, как *WoCraft III* и *Heroes of Might and Magic IV*, неизвестно, но посылить не пытку, как побил говарить товарищ Берия.

А вот настоящей пыткой для поклонников рубрики стало, верно, хроническое невыполнение данных нами обязательств по своевременной поставке скриншотов на компакт. Такое ощущение, что где-то на пути к вичестеру таверда, куда мы складываем все заготовленные для диска материалы, поселился маленький, но крайне злобный скринкоид, который целенаправленно истребляет коровыны скриншотов для "Центра внимания". Вот и при подготовке прошлого номера он сожрал почти все скрины, предосточающиеся на компакт. Но мы не без оснований надеемся, что на сей раз нам удастся изловить мерзавца, и дорогие вы наконец-то получите альбомы с лучшими в мире картинками.

Все отзывы и предложения, а также восторги и проклятия шлите на адрес rod@igromania.ru. Там они будут рассмотрены и отсортированы, и тогда к нам на огонек, быть может, заглянет ваш любимый *Sid Meier's SimGolf*. Пуркюю па — почему бы нет?

MASTER OF ORION

Помит

psmith@nm.ru

Жанр: Strategy

Издатель: Infogrames

Разработчик: Quicksilver Software

Дата выхода: Начало 2002 года

Системные требования

Необходимо: PIII-300, 64Mb

Рекомендуется:

PIII-800, 256Mb, 3D уск.

Пока мы тут копаемся в сид-мейеровских археологических изисках, утратив подобающую бдительность, меклары, силикоиды и прочие друзья космического адмирала уже совсем близко. Их уже подвергают унизиельной процедуре бета-тестирования. Правда, не публичного...

Мир, труд, май

Нам сулят, что мы не будем более самопично указывать плачущим губернаторам, какой именно сарай и где возвести. Впрочем, сейчас это модно. Вопрос в другом: не пожалеем ли мы об их инициативе? Игроки уже почували не доброе, и господа из *Quicksilver Software* успокоили стратегов: право единолично распоряжаться планами жилищного строительства никто у них не отнимет.

Гораздо интереснее другое: что сделают с системой дипломатии. Еще в *Master of Orion I* оно было намного более гибкой, чем действительно стратегам даже в наши дни.

Кому и двигать вперед благородное дело дипломатических стратегий, как не обитателям далекой и загадочной звездной системы Орион?

В ответ на вопросы общественности инженеры негуманоидных душ живописуют картины совершенно трехмерных дипломатов, которые вешают что-то там такое на родном языке с синхронным переводом. Завоново, но на суть дела, пожалуй, не влияет. Гораздо любопытнее другое признание: в игре будет действовать всегалактический Сенат (дальнейшее развитие идей из *Sid Meier's Alpha Centauri*), в котором можно бороться за контроль над теми или иными направлениями международной деятельности, например, объявить вето на использование ужасного неконвенционального оружия, изобретенного вашими соседями. Пользительно, что и говорить. Передовую расу можно заблокировать разнообразными постановлениями, а она уж густь выкручивается как знает. Рискуя при этом навлекая на себя гнев "миротворческого сил" всей галактики.

Вообщем, в предыдущих частях игры было очень трудно остановить того, кто уже вышел вперед. Фактически, игра заканчивалась задолго до победного экрана, и по меньшей мере половина процесса сводилась к методичному отстрелу диссидентов. Игроки небедничали дизайнерам, и вот перед нами результат:



Кто теперь будет главным примирителем?

успешие роли Сената, санкции крупные империи. Кроме того, с империй берут своего рода "подачки" — чем крупнее державо, тем больше надо ей чиновников, тем медленнее исполняются приказы, тем больше отчисления на инфраструктуру... Неплохо бы еще, чтобы она распалась под собственной тяжестью, как Союз нерушимый, но на этот счет авторы игры высказываются уклончиво. Видимо, мителей и сепаратизма мы дождемся только в четвертой части.

Усилили и возможности дипломатической победы. Помимо всеобщих выборов, можно, оказывается, взрастить в своих рядах наследника орионовской династии и убедить всех, что он — подлинный. Чем это отличается от выборного пути, вот что интересно...

Маленькие радости

Бойцам невидимого фронта наконец-то позволяет выбирать миссию заранее, до отправки в тыл врага. Приятно. А то, бывало, тратили, тратили время, силы и деньги, а потом твой супертир-лиг запрашивает: "Вижку курятник на планете Малые Зипуны. Возврат или кур посчитать?" Или, в лучшем случае: "Проник в научный центр землян. Что желеето захитить — технологию изгибания чересселдыньков или чертежи броне-веще Черепановых?"

Кстати, о научно-техническом прогрессе. Отныне прогресс научный и технический — не одно и то же. Можно развивать теорию, а можно — практику. Разные расы, по-видимому, будут

Вот сейчас в текстурки его оденем — и пошлем Орион сторожить.



Делегат киберинформации Мэксарин Ветер Инсайда уполномочен заявлять...



делать разные практические выводы из теоретических изысканий. Что из этого следует — пока неочевидно.

У нас появилась новая отличия: философия. Или — религия. Например — монотеистическое, политенстическое, поклонение духом предков, природе, или... уникальная. Единственная

в своем роде. Влиять она будет на внутреннюю и внешнюю политику, на экономику, в общем — на все. А потом свою систему ценностей можно еще и проповедовать "диким племеном"... И генерировать эту философию можно будет вручную, по частям, а не просто выбрать одну из списка!

Например, можно выбрать жизненные ценности — аскетизм или популизм, технология или традиция, созерцание или богатство (?), честь или хитрость, плодородность или ограничение роста населения, терпимость или изоляционизм или правосудие. Конечно, красно-оранжевые уши "Алфы Центовра" видны

невооруженным глазом, но — как раз размаз!

А еще авторы решили приучить игроков к мысли о том, что война должна иметь четкую цель, а не просто "вести к мировому господству". Кажется, есть надежда, что такая трактовка стратегии (пока реализованная только в Europa Universalis) войдет в моду!

The Elder Scrolls III MORROWIND

Псмит

psmith@nm.ru

Жанр: RPG

Издатель: Bethesda Softworks

Разработчик: Bethesda Softworks

Дата выхода:

Второй квартал 2002 года

Системные требования

Необходимо:

PII-450, 128Mb, GeForce

Рекомендуется:

PIII-700, 256Mb, GeForce 3

Едва ли выход Morrowind станет одним из главных событий 2001 года, как обещали мы в восьмом номере, — но потому лишь, что его выход перенесли на конец весны 2002 года. Упомянув, правда, что, если случится чудо, может быть, успеют и к марту. Причины стандартны, как дизайн долларовой купюры: "дабы поддержать марку безукоризненно-го качества наших продуктов, мы..."

Сам себе режиссер

Ну а пока утечка информации о грядущем шедевре идет четко от-

меренными дозами. Опубликовали список боевых умений, клинки, топоры, колья, ударное оружие, щит, доспех средний и тяжелый, ремонт доспеха, атлетика. В общем, ничего неожиданного. В основном же компания предпочитает потрясать воображение красотами графики. И есть чем! В активе разработчиков — два десятка разных переносных источников света: лампы и факелы всех сортов и родов, свечи,



Да, при такой организации можно падавать хоть в брешь, хоть в огонь. Но кому из этого будет счастье?



факелы и о стационарных источниках вроде уличных фонарей или костров. Причем костер имеет наглость то разгораться, то гаснуть, а фонарь — раскочиваться. Нетрудно представить крупные слезы на глазах обладателей "всего лишь" GeForce 2, когда они будут отключать все эти чудеса.

Предположения о том, что в Morrowind бойцам надо будет упряиться падавать в щели брони, разработчики не подтверждают. Да, они испытали и этот способ, и более традиционный, и решили, что ничего интересного в попытках "падать по пальцам без перчатки" нет. К тому же непонятно, как нам защитить от таких атак собственные пальцы...

Но гораздо интереснее не боевая система (безусловно, для RPG новаторская даже с этими оговорками) и не своеобразная механика роста уровней (не умения зависят от уровня, а уровень — от умений), а сама идеология серии The Elder Scrolls и ее воплощение в Morrowind.

He секрет, что в последние годы жанр ролевых игр четко разделился на две группы. Одни игры тяготеют к экипажу или стратегии и сводятся к избиению монстров: Icewind Dale, Pool of Radiance, Throne of Darkness. В других четко выписана сюжетная линия, постоянно идет общение с персонажами: Baldur's Gate, Arcanum, Wizards & Warriors, Planescape: Torment.



Чтобы погрузить игрока в виртуальный мир, разработчики этих самых "других" стараются написать как можно более красивые диалоги, придумать необычайные сюжетные ходы и так далее. Но... что при этом делать с интерактивностью? Ведь если игроку дать свободу, он может и не пожелать поддерживать эти замечательные сюжетные идеи. Значит, придется его ограничить. Оставить ему...

не один вариант прохождения, конечно, но — несколько. И хватит. Игры серии The Elder Scrolls всегда славилась совсем иным подходом. Основная идея разработчиков — "пусть игрок делает себе

историю сам, а мы дадим ему широкий мир, гуляй — не хочу".

Но ведь авторы Baldur's Gate и прочего "мэйнстрима" тоже не лопатили хлебали. Не от хорошей жизни решили они урезать реализацию игрока. Пусть хвостов у них немного, зато каждый — штучный, о каждом можно рассказать приятелю! А там, где задочки создаются автоматически, и качество у них тоже соответствующее. Наш железный друг, увы, далеко не гений художественного слова...

Так что Morrowind все ждут не только из-за сногшибательной графики, а еще и потому, что

очень любопытно: каким же будет новый ответ Bethesda на задочку о свободе действий для игрока?

Безудумно повторять схему Daggerfall у авторов желания, видимо, нет: во всяком случае, все гораздо острее приспосабливаются "штучно", подземелья — тем более, персонажи вроде как тоже. А дальше?

Кое-кто из разработчиков поговаривал, что в Bethesda уже эксперименты над так называемым "виртуальным театром". Другими словами, они хотят научить городских NPC ходить друг к другу в гости (а не просто сплываться от дома к дому), в магазины, бол-

тать друг с другом и даже, может быть, записываться в ополчение и идти войной на соседей — без участия игрока. Конечно, машинная речь от этого не очень выиграет, зато как заблистает сюжет! Представьте, что будет с типовой схемой ролевой игры, если сильные мира сего откажутся сделать хоть что-нибудь без помощи славного приключения из далекой страны Зомонитории?

Посмотрим. По крайней мере, звуковой речи нам не обещают, мотивируя это тем, что это просто невозможно: "Никто не запишет нам имени вашего персонажа". Но только ли в этом дело?

Unreal II

Strike

strike_1@mail.ru

Жанр: 3D Action

Издатель: Legend Entertainment

Разработчик: Infogrames

Дата выхода: Начало 2002 года

Системные требования

Не объявлены

За прошедший месяц скрутые легенды, по каплям выдавливая из себя информацию о грядущем шедевре, сумели не сказать почти ничего нового. Молчит рассылка новостей, остается лишь воспользоваться "неофициальными каналами". Слухи о портировании игры на другие платформы не подтвердились — разработчики процедили сквозь зубы, что подобной крамолы у них и в мыслях не было. Игро разрабатывается только для PC.

Пушки и миссии

Из новых сведений стало известно, что разработчики усиленно трудятся над расширением арсенала. Из доселе невиданных диковинок появится Leech gun. Судя по описаниям, эта пушка-вампир будет высасывать из врагов жизнь. Эдакая многоцелевая оптика —

и себя подлечить, и вражину опалить. Никуда не денется альтернативный огонь. Тот же Leech gun в альтернативном режиме будет замедлять врагов. Общее количество пушек увеличилось до 15. А если учесть еще и альтернативные атаки... Судите сами — один Grenade launcher может стрелять простыми гранатами, осколочными, с газом, фугасными, EMP (магнитными для разрушения аппаратуры) и некими "статическими" гранатами, которые будут погужать всех в радиусе поражения в статическое (не мудствуя лукаво, делаем вывод, что это есть усовершенствованная "заморозка").

Враги не только помучатся — в плане вооружения они не окажутся далеко позади иг-

рока. К примеру, у расы скорджей на вооружении появится MindClaw. О предзнаменованиях этой клешни остается только догадываться, но выглядит

А вот и старый знакомый Scorp!
Обратите внимание на пророботку!

она весьма и весьма грозно.

Кстати, из старых врагов остаются скордэжи и останутся — правда, скордэжи всех разновидностей. Старики ворпдоры тоже есть в списке, но летать они уже не будут... А вот позабытыми с фокусниками-титанами и их с ними больше не получится. Честно говоря, жаль.

В геймплее появится деление на миссии. Непонятно — нас что, хотят лишить чудесного единого сюжета? Впрочем, разработчики заверяют, что вся игра будет пронизана единой сюжетной линией. О геймплее первого Unreal достаточно рекомендовать забыть: появится миссия по захвату базы ("Target successfully bombed"), по скоординированной атаке ("Go-go-go!"), по спасению заложников ("Hostage down!" :)), эскорту ("VIP has been escaped"). Также обещаны миссии в стиле stealth! Бурные аллодисменты перемежаются брошенным несвежим продуктом — смотрите кому что нравится. Но дело Thief и Deus Ex, как видите, живет и побеждает.

Между миссиями игрок будет отдыхать на орбитальной базе "Атлантик", оценивая трофеи и пе-

реваривая очередную порцию сюжетной линии.

Мультиплеер не зобот. Кое-кто поговаривает, что в той пресловутой альфа-версии мультиплеер был доступен, но было "всего лишь слегка переделано ядро". Издеваются... Но продолжим — обещан новый режим для сетевых баталлий, где игроки будут сражаться за контроль над планетой, артефакты чужих рас и тому подобные ценности. Звучит весьма многообещающе. Научитесь пользоваться нанотехнологиями — для усовершенствования оружия, создания защитных полей, конструирования ловушек, стационарных пулеметов... Очень напоминают Tribes или Team Fortress, только в более углубленном варианте.

Теперь о самом приятном: господа, готовьте апрель к весне 2002 года. Ибо именно эта дата названа датой релиза. Минимальные системные требования перестали вызывать инфантилы — после тотальной оптимизации движка минимумом стал PII-450 с GeForce 256 GTS и 128Mb оперативной памяти. Остается многозначительно кашлянуть, принять позу лотоса и продолжать ожидание игры.

Наименш собственной персонаж. Красив — даже блики играют на шлеме.

Warcraft III

Олег Полянский

rod@igromania.ru

Жанр: RTS/RPG

Издатель: Blizzard

Разработчик: Blizzard

Дата выхода: Первая половина 2002 года

Системные требования

Необходимо: PII-400, 64Mb, 3D уск

Рекомендуется: Не объявлены

Недавний фан-чат с разработчиками Warcraft III оказался весьма содержательным. Группа блizzardовцев под предводительством Раба Парда раздо-



Сцена захвата рынка. Постарался орочий герой Maru Thunderbolt, ибо только герои могут захватывать нейтральные здания.

вала ценные сведения направо и налево, время от времени подбодривая фанатов шокирующими и сенсационными заявлениями. Деталей мозаики стало существенно больше, и они начали постепенно складываться в целостную картину.

Большие победы малыми силами

На первом месте у нас, как всегда, герои. Как вы знаете, их приходится ровно по три на каждую расу. До недавнего времени считалось, что найм героев требует расхода не только золота, но и ресурса под названием "камни маны". Но Роб и его друзья решили, что добывать одновременно золото, камни маны и лес будет слишком сложно для игрока, после чего экзотический для вселенной WC ресурс был немедленно отпущен на свалку истории. Остались, таким образом, лишь традиционные золото и древесина.

Упадение из игры камней маны тут же отразилось на способе найма героев. Отныне ваш "первенец" будет приходить под бой барабанов, не требуя абсолютно никаких денег! Вы просто выбираете в начале игры любого из трех героев — какой любого понравится. Второго героя можно будет призвать на службу уже за деньги и не раньше, чем ваше главное здание будет проапгрейжено до второго уровня. Ну а третий герой придет после того, как Г3 достигнет третьего уровня. Таким образом разработчики стимулируют игроков к скорейшему развитию базы. Очевидно, как только вы призвете последнего героя, эта стимуляция благополучно прекратится.



Котопульта орков незаметно подползла с тыла к базе Альянса и ведет огонь через деревья. А палadini пока что-то и не чухаются...

Но было бы преступлением скрыть, что как раз в области развития базы Blizzard собираются изменить традициям жанра — которые, впрочем, они сами некогда и установили. Большие армии и затяжные войны — не для WC3. Игрок должен действовать как можно решительнее, и чтобы ему в этом помочь, злодеи-дизайнеры решили ввести лимит на добычу ресурсов. Как только вы наклепаете определенное число юнитов, приток ресурсов автоматически замедлится. Условно говоря, крестьяне, ранее приносившие в казну 100 единиц золота за одну "ходку", начнут приносить 50. Если ваша армия увеличится еще до какого-то предела, то наконец обленевшие пезанты будут наполнять свои мешки лишь на четверть — до 25 единиц. Но стоит вам растерять в боях, скажем, половину воинов, как добыча золота вернется к исходно высокому уровню. Огромные полки и дивизии из WC2 и StarCraft канут в небытие,

а в WC3, как и обещалось, нужно будет посвящать себя именно тактике боя, а не бессмысленному накопительству. Словом, долгой Плюшкин!

Вероятно, во все тех же целях более оперативной постройки базы разработчики пошли на такой финт: ошесточено рубящего лес крестьянина можно будет в любой момент направить в ГЗ, куда он принесет с собой ровно столько дерева, сколько успел нарубить. Это весьма удобно — во втором WC очень раздражала необходимость ждать, пока пезанты вволю наотешатся на лесоповале и соизволят внести в древесный фонд стандартную рабочую норму.

Кстати, у нежити добытчики леса являются голпы, которые рубят быстрые крестьян и которые гораздо сильнее их. Правда, и стоят они подороже, но зато из голпов можно будет быстро собрать небольшой отряд и обрушиться на противника стремительным рашем, пока тот еще копит деньги на борозки.

Имущественный вопрос

После долгих дней тестирования геймплея и таястных раздумий разработчики решили увеличить до шести количество слотов в инвентаре героя. Раньше их было всего четыре, но практика игры показала, что герой с четырьмя зрячими метали/артефактами в кармане напоминает картинку на чемпионате мира по бегу — слишком много желаний и слишком мало возможностей. Вот шесть предметов — это да, здесь уже можно развешиваться.

Сведения о том, какие бывают предметы, уже не первой свежести, но в контексте — интересные. Все предметы в WC3 разбиты на три категории: постоянные, заряженные и одноразовые. С первыми все ясно: как купили их у бродячего гоблина-торговца или на рынке, так и таскаете с собой, пока не захотите обменять или продать. Такова, например, Корона Власти, позволяющая подчинить себе любого вражеского воина, или Камень Прозрения, дающий возможность обнаруживать невидимых юнитов противника. Заряженные предметы исчезают, стоит применить их несколько раз и израсходовать все заряды. Одноразовые артефакты превращаются в шиму после однократного использования — это, скажем, всем известные бутылочки с маной или Книга Знаний, повышающая на единицу уровень героя.

Кстати, если вы заметили, Blizzard склонны цитировать собственные идеи, некогда реализованные в StarCraft. Например, те же юниты-невидимки или Нора Троллей, откуда тролли-охотники кидаются топорами, — аналог старкратовского бункера.



Фэн-чат закончился вопросом о том, когда же наконец появится бета-версия игры. Сами бы рады узнать, ответили разработчики, прилагаем, мол, все усилия. Но все же я хотел бы завершить текущий выпуск WC3-новостей, как говорится, на оптимистической ноте. Композиторы Blizzard сочиняют отдельный саундтрек для каждой расы! Четыре расы — четыре шедевра музыки. Слабо угадать мелодию?

HEROES IV

OF MIGHT AND MAGIC

Игорь Савенков

homm-4@yandex.ru

<http://homm-4.norod.ru>

Жанр:	IBS, RPG
Издатель:	3DO
Разработчик:	New World Computing
Дата выхода:	Март 2002 года
Системные требования	
Необходимо:	P-200, 32Mb
Рекомендуется:	PIII-400, 64Mb

Продолжаем перемывать героические косточки. Раньше мы касались тем "Герои" и "Монстры", теперь поговорим непосредственно о стратегиях. Здесь также назревают изменения, которые можно считать чуть ли не революционными.

Геройские выходы

Догадаться о том, что намечаются глобальные изменения тактики, можно уже на основе того простого факта, что герои собственной персональной ниспалы на поле боя. Первая мысль — надобно их охранять! Поэтому у монстров появится новая специализация — телепортанты. На эту должность будут отбираться самые "толстые" медлительные особи — все равно такие творцы не поддаются для скоротечных атак (последуют разве что с шапачному разбору). Особенно актуальной станет охрана крупных магов. Но и с защитой night-героев тоже придется поплатиться голову. Тут ситуация из рода "и хочется, и колется, и мама не велит". Хочется, конечно, чтобы герой лопался своим мечом, ведь для того он и воспитывался. Среднеперко-ванный night-герой будет по силам примерно равен черному дракону — как тут не воспользоваться его мощью! Но ведь подлый враг возьмется

завалить в первую очередь именно героя, набросившись на него всем войском. Так что might-герой станет своеобразным "передвижным центром", вокруг которого будет кучковаться вся его армия. При этом геройские бонусы получат только те воины, которые находятся в пределах "командного радиуса" (определяемого, кстати, уровнем скилла Tactics).

Защите героев поспособствуют еще два обстоятельства. Первое — поля боя значительно увеличались, так что враг не сможет догнать до вашего героя. Второе — это защита от вражеских стрел, копий и файерболов. И здесь на выручку опять придет телепортанты: если между стрелками и героем находится хотя бы один конит, то по герою нельзя стрелять.

Просто сражение

Ушел в прошлое давний девиз всего "геройского сериала" — "кто смеет, тот и съед". В Heroes IV нападающий отряд уже не имеет преимущества первого удара: атакующие и защищающиеся будут норовить друг друга турмоками ОДНОВРЕМЕННО. Ток что теперь какой-нибудь дракон, налетающий на толпу крестьян, обязательно попытается за свое деяние: бедные людишки сгинут, но перед смертью успеют вонзить десяток копий под ребра чудищу.

Однако из этого правила есть и исключение — это воины, обладающие способностью First Strike. Такие воины всегда бьют первыми, даже когда кто-то нападает на них. Причем, помимо традиционно слабых копелайков и чуть более сильных ковалеристов, способностью

Кучка жиниговров против военной замки Prestigio.



First Strike разживутся драконьи големы (Dragon's Golem) — это настоящие монстры 4-го уровня (максимального в Heroes IV), обитающие в замке Academy. Способность First Strike приобретут и герои, развивающиеся по линии Combat. Возможно, будут и артефакты/заклинания, дарирующие этот прекрасный талант. Так что коротко "First Strike" обещает стать козырной в Heroes IV.

Очередность хода определяется уже не тем, как прежде: у кого выше Movement, тот и ходит раньше. В Heroes IV раньше ходит тот, у кого выше характеристика Haste, которая, вообще говоря, никак не связано с Movement. (Movement по-прежнему определяет дальность хода.) Например, у троподита Haste=6 и Movement=6, а у костяного дракона Haste=5, а Movement=12. Троподит сможет пойти раньше, но только на 6 клеток, тогда как "приподнявшийся" дракон махнет вдвое дальше.

Мораль и удача в Heroes IV работают по-другому, уже не давая таких больших бонусов. Возрастающая мораль теперь только повысит Haste, на никак не повлияет на Movement и не даст дополнительного халвного хода. Удача же сможет улыбнуться только защищающейся стороне, наполювину снижая наносимый ей урон.

Наконец, появится такая интересная вещь, как артиллерийская дуэль. Сие означает, что если обстреливай стрелковый отряд, то он в долгу не останется и автоматически ответит обидчику огнем.

Досадная осада

Осадная тактика также немало изменится. Собственно, информации об осаде очень мало, и нет даже ни одного скрипта, иллюстрирующего этот процесс. Однако доподлинно известно, что никакие осадные машины типа катапульт у осаждающих и боллисты у защитников замка уже не будет.

Теперь атакующим придется

ломиться через узкие ворота замка, вокруг которых и засинит сеча. При этом защитники замка получат преимущество в виде возможности бить "через стены" (то есть как бы поднимаясь на стены замка). А если заблаговременно отвести стрелков в специальные башни (Archer's Towers), то они оттуда смогут поливать врага огнем (но манер прежних баллист).

В ожидании... Heroes 3 1/2

Увы, "Герои" в очередной раз отложены — на этот раз до марта 2002 года. Все это очень напоминает историю с Heroes III: те тоже постоянно откладывались и вышли ажурат в марте. Так что будем надеяться...

А пока что... давайте поиграем в Heroes 3 1/2! Так называется неофициальный ад-он, разработанный группой энтузиастов. "Поповинка" в названии появилась не зря — Heroes 3 1/2 выходит за рамки обычных ад-онов, в которых, как правило, только добавляется пара новых замков, ряд новых монстров и артефактов и т.п. — словом, ничего принципиально нового. А в Heroes 3 1/2 разработана очень мощная система скриптов, позволяющая в корне изменить геймплей: в зависимости от ваших действий сюжет будет развиваться по той или иной линии! К сожалению, острый дефицит журнального места не позволяет подробно расписать прелести этого ад-она. За подробностями о Heroes 3 1/2 обращайтесь на сайты www.h3n1.norod.ru и <http://heroes.diaspora.ru/hmm3/addon/>. Оттуда же можно будет скачать полноценную кампанию "Wake of Gods" для Heroes 3 1/2, выход которой намечен на 20 ноября 2001 года.

P.S. За самыми последними новостями заглядывайте в "Геройский Уралок" по адресу: <http://homm-4.norod.ru>

Несколько "кошмарных кабил" (Nightmare) осмелились напасть на "человеческий" замок Игура.



ЕВРОПА II

«Европа II» позволит вам принять участие в гражданской войне в Англии и лицезреть подъем Габсбургской династии. Выбрать сторону в двухсотлетней войне, раздиравшей феодалную Японию. Открыть, завоевать и колонизировать Новый свет. Вступить в эру либерализма вместе с французскими и американскими революционерами. Отразить вторжение наполеоновской армии в Россию.



Измените мир, создайте новую историю!

www.snowball.ru/eu2

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ



snowball.ru
технология творчества



paradox
Interactive
www.paradoxplaza.com



4x4 Evo 2

Жанр: Симулятор внедорожников
Издатель: GOD Games
Разработчик: Terminal Reality
Пожожесть: 4x4 Evo
Системные требования: PII-300/16MB/341/125MB/16.5/24.3D укл.
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Один

В основе > Продолжение симулятора внедорожников.

Как играть > Если первая часть мало на кого могла произвести впечатление, то вторая вполне на это способна. Помимо стандартных Quick Race, Time Attack и Free Roam (свободная езда по территории), в игре появился полноценный режим карьеры. Мы покупаем машину (ассортимент огромен — на каждую фирму приходится около десятка автомобилей) и отправляемся либо на звезд, либо на миссию. Первый режим напоминает NFS — есть лиги, которые открыты для игрока, и есть такие, да которых он еще не дорос. В режиме миссии вам дают некое задание — например, доставить груз в определенный населенный пункт. За успешное выполнение платят. Плюс на каждой карте

можно найти секреты. Подразабав, покупая новую машину — и так далее.

Rulezz > Присутствует уйма заставок для автомобиля. Интересные территории. Подходящая, что называется, музыка. Приятная графика. Хорошее впечатление производит физика, особенно игра поведет внедорожника.

Suxx > Графика мало изменилась со времен прошлой части, но все же неплохо. И по-прежнему столь же требовательна к компьютеру — видимо, оптимизация движка разработчики особо не занимались. Физика тоже, хоть и производит приятное впечатление, но малость не дотягивает до Insane.

Что еще > Оказываются, джип может забраться на холм почти любой крутизны — вот уж не знал!

7,5

РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ?

Неплохого сиквела

Deadly Dozen

Жанр: Action/Strategy
Издатель: 3D Realms
Разработчик: 3D Realms
Пожожесть: Deadly Dozen
Системные требования: PII-300/16MB/341/125MB/16.5/24.3D укл.
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один

В основе > Ребята из nFusion вечерами очень любят играть в Commandos. Они с нетерпением ждали второй части, но поскольку разработка одной затянулась, они решили сделать своих "Коммандосов", да не простых, а чтоб в "полном 3D".

Как играть > Deadly Dozen представляет собой доморощенный полуклон Commandos в 3D. Нам поручают миссию в тылу противника. Мы собираем команду "спецов" и идем на дело. На миссии может быть несколько заданий. Карты очень большие, врагов много, убивают быстро. Специализация четких нет, но у каждого персонажа есть набор параметров, который определяет его степень пригодности в различных ситуациях. В результате получаем помесь экшена с кастрированными Commandos.

Rulez > Довольно занятная идея. Интересные и разнообразные миссии.

Suxx > Графика слабовато. Музыка не вызывает никаких эмоций. К стати, помните начальный ролик в Commandos 2? Тот набор документальной хроники под потрясающую музыку? Так вот, разработчики Deadly Dozen он тоже позаимствовали, и они решили сделать такой же. Диктор здесь зачитывает донельзя похожий текст, практически на том же фоне и тоже под музыку. Но не получилось — подвели диктор со своим монотонным голосом и композиторы nFusion, которые, как ни тужились, не смогли сочинить ничего подобного шедеврам из Commandos.

Что еще > Несмотря на общую реалистичность игры, злые персонажи умудряются таскать уймю оружия и снаряжения.

5,0

РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ?

Будь разработчик последнее, глядишь, и дождался бы.

Hundred Swords

Жанр: RTS
Издатель: 3D Realms
Разработчик: 3D Realms
Пожожесть: RTS
Системные требования: PII-300/16MB/341/125MB/16.5/24.3D укл.
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один

В основе > Фирма "Cera", которая задвинула на производство приставок и целиком переключившись на разработку игр, наступила на рынок PC.

Как играть > Hundred Swords — RTS, но RTS не простая. Я не специалист по консолям, но игра выглядит как порт с приставки, хотя, возможно, "Cera" просто не хочет расставаться с выработанным стилем (ну, фирменные пиксы в менюшках и т.д.). Перед нами анимешная RTS с сильнейшей примесью тактики. Четыре королевства сражаются между собой. В каждом королевстве есть свои герои, вокруг которых вертится лихо закрученный сюжет. У каждого героя есть набор параметров и своя армия, которая участвует в сражениях. Если все герои падают, игра автоматически оканчивается. Есть в игре и стандартные для RTS постройки (башни и прочее). А в целом — игровая система очень наваренная, и с гаскалкой о ней в двух словах довольно

сложно. Возможно, в следующем номере журнала расскажем в трех, дав папачное интервью. Возможно — но не факт.

Rulezz > На фоне астерченного CS-шаблона игра смотрится весьма выигрышно. Все очень непривычно — здесь совсем иной подход к геймплею. Отличный, по-анимешному закрученный сюжет. Приятная музыка.

Suxx > Игра получилась довольно специфической. Разобраться не то чтобы сложно, но много сил уходит на то, чтобы понять в чем-то разобраться. Графика пацему-то работает только в режиме 640x480, что еще раз подтверждает предположение о портировании. Хотя, в принципе, положение спасает анимация.

Что еще > Така в игре полно, особенно диалогов — так что готовьтесь к долгому чтению.

7,5

РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ?

Не ждал никто, да и не стоило, наверное. А вот поиграть — можно.

Ведущий рубрики: **Анна Рубцова** (ail@dubna.ru)
При участии: **retro_parrot@yahoo.com**
и **ryslavka@hotmail.com**

ИГРО

RULEZ/SUCH

ВЕРДКТ

МАНИИ

Moon Tycoon

В основе > Очередная игра, приплывшая к нам на волне "тикуномании".

Как играть > Была такая древняя игрушка Moon — клон SimCity, действие которого происходило на Луне. Moon Tycoon — прямой его потомок, но переориентированный под концепцию Theme Park. Для начала им должны основать колонию на Луне, затем обустроить ее и только после этого открыть для приезда поселенцев. Чем лучше колония, тем больше она привлекает жителей Земли — а они, как правило, добродетельные налогоплательщики. Постепенно колония разрастается, появляются новые технологии, и т.д. и т.п.

Rulezz > "Лунная ориентация" очень положительно сказывается на впечатлениях от проекта — согласитесь, не каждый день нам предлагают построить колонию на Луне. Это вам не очередной парк для бивисов возводил. Радует ат-

мосферность всего происходящего — на горизонте маячит Земля с Международной Космической Станцией на орбите, а вокруг самой Луны летают многочисленные спутники, якобы благодаря которым мы и имеем возможность наблюдать за колонией сверху и крутить камеру так, как нам вздумается. Много построек, интересный геймплей.

Such > Графика, хоть и 3D, но по нынешним временам не блещет — все выглядит примерно так, как в планетарной части Imperium Galactica 2. В качестве музыкального сопровождения идет древнее техно, на протяжении его можно сменить на обычный космический environment.

Что еще > Помимо повседневных дел по устройству колонии, нам предстоит еще и добывать сырье, которое потом можно продавать на рынке.

ДОЖДАЛИСЬ?

Tycoon'a с примесью оригинальных идей. Зато на Луне

Ominous Horizons: A Paladin's Calling

В основе > Перегруппировка крайне неудачного прошлогоднего экшена Catechumen от той же N'Lightning.

Как играть > Вы будете смеяться, но перед нами — библиейский экшен! По сюжету, злые силы стали так называемую "Печать Библии". А в опциях можно выбрать различные виды Библии! Да, прикольно... Геймплей прост, как две копейки. Авторы с претензией заявляют о наличии элементов авантюры, но, знаете, как-то незаметно это. Да, в городе тут и там тусуются жители, которые могут что-нибудь сказать при приближении к ним, но это тынет разве что на слабенький запах adventure — никак не на "элемент".

Rulezz > Наш герой находит очень оригинальное применение своему священному мечу: вместо того, чтобы рубить им всех

Жанр: 3D Action • Издатель: N'Lightning
 Разработчик: N'Lightning • Похожести: Catechumen • Системные требования: PII-300/PII-450, 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск
 Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

в капусту, он испускает файерболы из его рукоятки! — Типа, оригинально.

Such > Можно уже было догадаться, какой он большой. Движок спустя год не изменился, а он (если кто Catechumen не видел) год назад был не красивее первого LihTrek. Звук беден, озвучка на трючку. Дизайн уровней выполнен в лучших традициях шедевров от ValuSoft — кубический, с четкими границами и выпирающими переходами. Зато на фоне всего этого убожества выделяются фигурки персонажей — при разговоре они двигают губками!

Что еще > N'Lightning уже переиграли в Quake — боковой стрейф здесь позволяет перепрыгнуть с одной стороны улицы на другую.

ДОЖДАЛИСЬ?

Экшена для религиозных фанатиков.

Schizm: Mysterious Journey

В основе > Мистическое произведение польских игровых по сценарию австрийского фантаста Т. Даулинга.

Как играть > Сэм и Ханна, за которых вы играете по очереди, попадают на планету Аригилус, буквально напичканную артефактами инопланетной цивилизации. Надо раскрыть тайну исчезновения ученых из лаборатории — а заодно выяснить, куда исчезли инопланетяне. Геймплей напоминает Myst'овский — вид от первого лица, дискретные перемещения, борьба с разнообразными пазлами и ни единой живой душой на показках.

Rulez > Невероятно красивая графика — такой гибрид Босха и классического Myst. Плюс хорошая музыка — поглядеть и послушать приятно.

Жанр: First
 Издатель: Project 3 Interactive
 Разработчик: UK Avalon, Detalux
 Похожести: Myst, Raven • Системные требования: PII-300/PIII-600, 64(128)Mb, 16(32)Mb Video
 Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
 Сколько CD: Пять

Such > Без математического склада ума, абсолютного слуха или, в конце концов, сложенно бороться с "интуитивной" логикой польского производителя сможет далеко не каждый. И совсем уж немногие захотят потратить на пять компактв, на которых волноготно разместились Schizm.

Что еще > Есть две версии игры — полная, требующая DVD-привода, и "пожарная", для обычных CD-ROM. Естественно, сжатие отразилось на качестве графики — о это лучше, что есть (было) в игре. Если уж вам приспичит поиграть в Schizm, берите лучше DVD-версию. CD-ROM'овская по сравнению с ней выглядит бледно.

ДОЖДАЛИСЬ?

Полетит Босха, оживших на экране монитора. И совсем немного — киньтаторной игры.

7,0
РЕЗЮМЕНТ

4,5
РЕЗЮМЕНТ

7,0
РЕЗЮМЕНТ

Search
And Rescue 3

Жанр: Симулятор вертолета ● Издатель: Global Star Software ● Разработчик: InterActive Vision ● Похожесть: S&R 1-2
Системные требования: PII-300 (PIII-600), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ Продолжение популярной серии симуляторов гражданского вертолета. Точнее, теперь стоит говорить "гражданских вертолетов", ибо к ярко-красному HH65 Dolphin в третьей части добавились еще SH3 Sea King и BK117. Кстати, последний уже выступал в качестве самостоятельной игре Medicopter 177 2, о которой мы говорили в предыдущем выпуске "Кратких обзоров".

Как играть ➤ Если вы видели обзор Medicopter 177 2, то дальше можете не читать. S&R3, как и две предыдущие части (и еще две части Medicopter 177), является симулятором спасательного вертолета. Получив задание по спасению очередного бедолаги, мы направляемся к месту происшествия. Там забираем пострадавшего и отвозим куда нужно (например, в госпиталь). Полеты очень реалистичны с точки зрения физики; игра симулирует погоду, а также предостерегает от возможных аномалий.

ную параболу с бортовыми приборами и инструментами (лечебная лампа, фонарь и прочие) вертолета.

Rulezz ➤ Как и раньше. В первую очередь бросается в глаза крайне необычный геймплей. Разработчики заготовили богатый ассортимент миссий. Как я уже сказал — в S&R3 появились два новых вертолета. Музыки нет — и не надо.

Сух ➤ Вещи откровенно на любителя. Графика устарела (пассажирки в виде "бревен", бедноватое оформление ландшафтов), но здесь это не главное. Слишком мало изменений для новой части.

Что еще ➤ В свое время "Dargus" выпустил русскую версию S&R2 под названием "Пойти и уничтожить 2". На диске вместо красного Dolphin было изображено целая стая свирепых "Алочей". Всем было смешно, кроме покупателей.

7,0

Дождались?

Уже в третий раз.

Silent Hunter II

Жанр: Симулятор подводной лодки ● Издатель: M. S. S. ● Разработчик: GSI
Похожесть: Silent Hunter
Системные требования: Pentium-400, 64(128)Mb, 8(16)Mb 3D уск
Мультиплеер: Локальный (Интернет)
Сколько CD: Один

В основе ➤ Продолжение отличнейшего симулятора подводной лодки.

Как играть ➤ Silent Hunter II — симулятор субмарины, но не сверхсовременного атомохода, как это было в недавнем Sub Command, а дизельной подлодки. Время действия — Великая Отечественная. Так что забыть о ракетных пусках, прыжках из-под воды и дорогостоящем компьютерном оборудовании, а лучше представьте себе шум грохочащего на пять миль дизельного двигателя и скрежет обшивки, не выдерживающей давления даже на относительно небольших глубинах. В области геймплея придумать что-то новое довольно сложно (нашел цель — утопил ее) — все и так уже давно придумано... историй. От разработчика же зависит точность ре-

ализации уже придуманного. В данном случае она очень высока.

Rulezz ➤ От первого до последнего мет... байта. Отличный геймплей, игра открыта для всех желающих научиться управлять субмариной. Интересные миссии. Графика гораздо лучше, чем в Sub Command, особенно в том, что касается реализации моря; правда, модели некоторых кораблей и самолетов оставляют желать лучшего. Меняется погода — в шторм всплывшую лодку аж накрывает волнами! Музыки, естественно, нет, а вот звуковое оформление просто бесподобно.

Сух ➤ Разве что стартовый ролик.

Что еще ➤ К игре прилагается приятно оформленная энциклопедия.

9,0

Дождались?

Жанр медленно, но верно "всплывает".

Главное теперь — не утопить.

Ski Resort Tycoon II

Жанр: Экономическая стратегия ● Издатель: Activation Value ● Разработчик: Cat Daddy Games ● Похожесть: Ski Resort и другие Tycoon
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb, 16(32)Mb видео
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ Продолжение весьма успешного прошлогоднего Ski Resort Tycoon, который — напомним — предоставлял нам возможность построить свой собственный горнолыжный курорт.

Как играть ➤ В плане геймплея Ski Resort мало чем отличается от всей линейки Tycoon. Постройка курорта начинается с односторонней холмистой, единственного источника и дизельного генератора; постепенно совершенствуем хозяйство, превращая его в шикарный горный курорт, где катаются огромная толпа народа, продаются и сдаются в аренду всевозможные типы лыж и сноубордов, обучаются новички и крупные порциями розлетаются горячие хот-доги. Единственное, чем выделяется Ski Resort на фоне остальных, — возможность в любой момент испытать свой курорт в деле! По одному щелчку мыши вы можете переместиться в любую точку карты и прона-

титесь по толчке что изготовленной трассе.

Rulezz ➤ Очень хорошая реализация. Большое количество самых разнообразных построек, широкие возможности по изменению 3D ландшафта. Отлично проследована атмосфера беззаботности — игра в Ski Resort, вы просто отдыхаете. Этому во многом способствует приятная музыка и грамотное звуковое оформление.

Сух ➤ 3D хоть и присутствует, но реализовано довольно убого. С другой стороны, тремерность здесь глубокая, тонично и воспринимается скорее как бонус. Самый главный сакс — это то, что многим игрокам Tycoon уже поперек горла встали, в том числе и в вашем покое, ному слуге.

Что еще ➤ Честно говоря, не знаю, сколько еще Tycoon'ов будет — уже даже про третий сорт сгорали, а все никак не успокоятся.

8,0

Дождались?

Одного из лучших Tycoon'ов последнего времени.

Star Wars: Galactic BattleGrounds

Жанр: RTS ● Издатель: LucasArts
Разработчик: Ensemble Studios
Пожоест: Age of Empires
Системные требования: PII-300(PII-400), 64(128)Mb, 8(32)Mb Video ● Мультиплеер: Модем, локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Два

В основе > Ребята из LucasArts почитали "Игроманию" и увидели массовое замечание о том, что Age of Empires можно переделать под любую войну. Им очень приглянулась эта идея, и они решили сделать войну с участием джедов. Ей-богу, сачиния те страхи, я никоим образом не думал про "Звездные войны".

Как играть > Качества роди LucasArts решили поручить делать AoE на вселенной Star Wars тем, кто сделал сам AoE — та бишь Ensemble Studios. Не угли они одно-го у Ensemble и так своих дел полно, а от шобашки редко кто отказывается, несмотря на занятость. В общем, сделали парни то, что от них и требовалось, — AoE во вселенной SW. Взяли оригинал, поменяли на-

звония, перерисовали спрайты. И назвали это Galactic BattleGrounds.

Rulez > "Звездные войны" — ryeal Suuux > На самом деле это даже не AoE. BattleGrounds может вызвать только усмешку. Шесть сторон, которые отличаются друг от друга разве что спрайтами. Миссии оригинальными не могут быть по определению — тут ES уже давно и полностью себя исчерпали. Грофический дивих AoE2 еще во время выхода игры отдалов ностальгией, а сейчас... говорю ж, смеяться хочется.

Что еще > Дарт Вейдер в игре просто угорный! Слезы наворачиваются, когда смотришь, как он себя ведет на поле боя.

1,5

РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ?

Не знаю, как вы, а лично я этого и ждал.

Supercar Street Challenge

Жанр: Аркада ● Издатель: Activision
Разработчик: Euxoft, Euxoft Multimedia
Пожоест: Test Drive 4-6
Системные требования: PII-300(PII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе > Еще одни бедолаги решили сотворить нечто похожее на Need For Speed.

Как играть > Геймплей, как и сама игра, тут до безобразия. Выбираем один из девяти концепткарв и отправляемся гонять по трассам в известных городах мира (Париж, Лондон, Монако, Рим и т.д.). Как правило, ничего общего с реальными прототипами эти трассы не имеют, а корректность употребления названий городов как-то оправдывают лишь уникальные архитектурные сооружения — которые, впрочем, тоже лишь весьма отдаленно похожи на прототипы. В игре присутствует редактор машин, но вопервых, ничего толкового в нем сделать нельзя, а во-вторых, никакого влияния на поведение машины ее форма не оказывает.

Rulez > Хорошо сделан стартовый ралик Suuux > Все, начиная с мено и заканчивая титрами. Графика просто ужасна. Физика еще ужаснее, а если быть точнее, то ее просто нет — рулишь мощинойм аппаратом, и все дела. Трассы — пятилетий ребенок такое на бугре рисует, вылазая по лощадку. Противники тупо едут по одной и той же траектории. Динамики не больше, чем в MS Flight Simulator. Арсеналии весь смысл по пути (скорости больше).

Что еще > Если вы действительно интересуетесь уличными гонками, то дорого вам на www.streetracing.ru, а во все не до диска с этой игрой. Там за те же деньги кассету с звездами купить можно, посмотреть которую гораздо интереснее, чем играть в SSC.

0,5

РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ?

Да. И больше нам не надо.

Tennis Master Series

Жанр: Симулятор тенниса ● Издатель: Microsids
Разработчик: Microsids
Пожоест: Серия Roland Garros
Системные требования: PII-300(PII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер: Локальная сеть
Сколько CD: Один

В основе > Первый конкурент серии аркадных теннисов Roland Garros.

Как играть > В отличие от вышеупомянутого Roland Garros, Tennis Master Series является больше симулятором тенниса, нежели аркадой. Здесь вы обнаружите полноценный чемпионат (в RG он был укорочен в размы для ускоренного прохождения), достоверную физику, четыре различных варианта ударов, которые действительно отличаются друг от друга, и весьма сильный AI.

Rulezz > Играть в TMS очень интересно. В этом немалую роль играет упомянутый AI. Тут не до смеси с приблудками насчет "тупых силиконовых мозгов" — как раз наоборот, приходится бороться из-за всех сил. Не бездумно нажимать на кнопки, а стараться играть профессионально (здесь это слово вполне применимо).

Графика очень приятная — красивые модели персонажей (в том числе судей)

и подробная анимация (как заявляют разработчики, более 500 движений, снятых при помощи motion capture). Единственный огрех, который бросается в глаза, — трибуны. Но они почти во всех спортивных играх не фонан — так что простим. Но выбор предлагают большое количество разных теннисистов с хорошим разбросом параметров, который позволяет поразмыслить над выбором игрока. Кстати, параметры, в отличие от RG, и в самом деле работают — особенно "усталость".

Sux > TMS, как и любой компьютерный теннис, не для любителя.

Что еще > В отличие от Roland Garros, в TMS нет лицензированных игроков, так что забудьте о возможности сыграть за Курникова или Агасси. Нет и энциклопедия — обидно.

8,0

РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучшего на сегодня симулятора тенниса.

Tom Clancy's Rainbow Six: Rouge Spear — Black Thorn

В основе > Саторвари однажды в Red Storm тактический шутер с гордым именем "Радуга-6" (Rainbow Six), и имел он успех. И понравился это Red Storm, и сделали они add-on Eagle Watch. Он тоже имел успех. И тогда решили они сделать еще add-on, но побольше и чтоб как отдельная игра был. Назвали Rouge Spear, и... история умалчивает о количестве add-онов, выпущенных для Rainbow Six Rouge Spear, зато я предлагаю рассмотреть самый последний из них.

Как играть > Неужели вы думаете, что както по-новому? Разумеется, нет! По-прежнему получаем задание (миссии нынче девять), обычно описываемое в брифинге как "ситуация с заложниками", слушаемое разных умных советчиков и отправляемся планировать операцию. Дело это кропотливое, но интересное. При желании

Жанр: Tactical combat simulation ● Издатель: Ubi Soft ● Разработчик: Red Storm ● Похожесть: Rainbow Six, его сиквелы и add-оны
Системные требования: PIII-300(PIII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск. ● Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет ● Сколько CD: Один

можно воспользоваться заранее заготовленным планом. После этого отправляемся на задание, где благополучно очищаем объект от присутствия террористов и спасаем заложников.

Rulezz > Rainbow Six — вот это был рулеж! A Black Thorn в наше время может вызвать лишь легкую ухмылку. Несмотря на новое оружие, бойцов и миссии...

Сухох > Жадность еще никогда до добра не доводила. Несерьезно все это — графика еще во времена первой части устарела, а уже больше трех лет прошло. Во всем остальном — все тот же R6, со всеми его недостатками, плюсами и минусами.

Что еще > Харам играем в Tom Clancy's Ghost Recon. Читайте ревью в следующем номере!

(ДОЖДАЛИСЬ?)

Несудно, в последний раз.

Zoo Tycoon

В основе > Обычный Тусаон, где вам предлагается построить зоопарк и стать его директором. Ролью жанра имитационный вид, разбитая на клеточки целина и максимальная прибыль как смысл жизни.

Как играть > Главная задача директора зоопарка — заставить людей купить входной билет. Потом накормить гостей пищей и гамбургерами, покатыть на слоне и обменять остатки их денег на футболки с пандой и пластиковые крокодильчики. Чтобы заманить в зоопарк посетителей, мы покупаем животных, строим для них вольеры и клетки, создаем подневальным нужным микроклимат: каму выжженную пустыню, а каму — полярные льды. Для ухода за питомцами нанимаем смотрителей и уборщиц, а также гидов, чтобы посетителям была интереснее. Далее строим миниатюрную сеть закусочных и заповиных, где ус-

Жанр: Экономический симулятор
Издатель: Microsoft
Разработчик: Blue Fang Games ● Похожесть: Black Park Theme park, Tycoon
Системные требования: P III-300(PIII-200), 32(64)Mb, 16(32)Mb ● Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один

тавшие люди могли бы перекусить и отдохнуть. Можно построить несколько стилизованных аттракционов и пару магазинов. Нопослеод — посадить рад стриженных кустов по бакам главной аллеи, а на входе поставить фонтан с тюленем. Все, режьте ленточки.

Rulezz > Весело, когда сбегает платяной зверь. Жалко, людей не жрет. Пингвины тоже классные.

Сухо > Дюймоватая графика и целый букет досадных идиотизмов, особенно по части анимации и поведения животных. Самое главное — в Zoo Tycoon чертовски скучно играть.

Что еще > Не все виды животных и строений доступны сразу — нужно "проводить исследования". Животные размножаются в неволе, и потомство можно продавать.

(ДОЖДАЛИСЬ?)

Бездарный клош. Если вы хотите получить то же удовольствие за меньшие деньги — купите Йо-Йо.

"Тупые Пришельцы"

В основе > Локализация забавного квеста Stupid Invaders годовалой давности. Про оригинал мы уже писали, а теперь вот пишем про русифицированную версию — она того стоит.

Как играть > "Тупые пришельцы" — классический юморный квест в духе Neverhood Chronicles. Мир игры сплошная карикатура на диснеевские мультфильмы, с тотальными приколами над предметами, окружающими нас в повседневной жизни. Сюжет игры довольно прост — нездочливые инопланетяне, перепугав на последней космобензозаправке, не выписали в поворот между Землей и Луной и упали на лужайке возле одного из домов нашей планеты. Прошло много времени, прежде чем они починили свой звездолет и стали готовиться к отлету. Как раз в этот момент на парогке их дома и появился злобный киллер Боллак, катараму "заказали" гостей из космоса.

Жанр: Квест
Издатель: Ubi Soft Entertainment
Разработчик: Xicom/Nival Interactive
Похожесть: Stupid Invaders, Neverhood
Системные требования: P III-MPII-400, 16(32)Mb, 8(16)Mb видео ● Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Четыре

Rulezz > При русификации все приколы не только остались на своих местах, но даже "возвелись в квадрат" благодаря отличному переводу и блестящей озвучке. Можно сто процента гарантировать, что актеров вы узнаете на слух, ибо над озвучкой работала та же команда, что и в свое время на RPI — над диснеевскими мультфильмами. Юмор в игре просто убийный — досажать, прожидать моего компьютера и уповив несколько фраз, останавливались и начинали смеяться.

Сухо > Да как-то особо и попать не на что. Что еще > На обложке стоит лампочка "не рекомендуется детям до 16 лет". Да 16 — это они, конечно, заныли (максимум до 14), но, видать, моральные нормы... С другой стороны, хорошо известно, что в России подобные понятия только увеличивают интерес к игре — примем в первую очередь как раз у тех, кто не прорахидит возрастной ценз.

(ДОЖДАЛИСЬ?)

Теперь в SI и второй раз приятно поиграть!

ДОРОГУ ОСНАНТ НДҮЦНН



ТОТУКА

www.snowball.ru/gotrac



snowball.ru

Дядя Федор
и его друзья

CIVILIZATION III

ЖАНР

Стратегия

PII-300, 32Mb,
4Mb Video
PII-500, 64Mb,
16Mb VideoИздатель: Infogrames Interactive
www.infogrames.comРазработчик: Firaxis
www.firaxis.comПожожесть: Civilization II, Call to Power II
Сайт Игры: www.civ3.comМУЛЬТИПЛЕЕР:
Лок. сеть, Интернет

Рассказывать об известных, именитых и коронованных всеобщей симпатией играх очень тяжело. Это примерно то же самое, что попытаться прочесть лекцию о взаимоотношениях лолов в клубе профессиональных жиголов. Все равно что учить Шумахера, где у него в болиде руль, а где педаль газа. Равносильно лосильке письма с советами по дизайну на e-mail Артемию Лебедеву. Более того, мне почему-то кажется, что настоящий геймер просто не поймет и не оценит мою просветительскую лолытку. А некоторые, я уверен, воспримут ее как прямое оскорбление и обвинение в ламерстве.

Бывают игры, заслуги которых перед индустрией компьютерных развлечений настолько

велики, что просто не могут быть кому-то неизвестны. Уверен, что любой из наших уважаемых читателей если не играл, то уж точно слышал о серии Civilization. Единственное исключение, которое можно принять и понять, — это справка с лентой: «Последние 10 лет находился в коме». И единственное пояснение, которое вы от меня можете услышать, звучит просто и лаконично: «Civilization III — это лолшавая стратегия». Здесь точка.

Кто тут в царя последний?

Civilization III — это, несомненно, новая игра. Однако чтобы ло-настоящему оценить все ее великолепие и самодостаточность, вам просто необходимо

знать всю серию в лицо (или хотя бы вторую часть). Если вы не играли в первую «Цивилизацию», если не видели Civilization II/Alpha Centauri и не знакомы с ответвлением «безотцовщиной» Call to Power (давалась не Сидом Мейером), то...

То в общем-то ничего страшного. Просто некоторые моменты, способные вызвать сильнейшие эмоции у опытного игрока, оставят вас равнодушными. Это не так плохо и тем более не фатально. Просто радость узнавания заменится радостью познания, да несколько дольше будете осваивать игру. Утверждение «я не смогу играть в Civilization III потому, что не играл в Civilization II» в корне неверно и лолаживает дурным лессимизмом. От себя хочу добавить, что если бы переложу мной оставили четкий вопрос — с какой из «Цивилизаций» стоит стартовать начинающему геймеру, то я бы, не задумываясь, рекомендовал бы именно Civilization III.

Ровно пять лет понадобилось Сиду Мейеру и разработчикам из компании Firaxis, чтобы выслить в свет третью часть игровой эпопеи. И лосему перед знакомством с игрой у меня возник ряд вполне законных вопросов:

— Как далеко и как «тубоко

удалось им продвинуться в нелегком процессе совершенствования? — Насколько сильно изменился геймплей третьей части по сравнению со второй?

— Проведена ли работа над ошибками, и заслужила ли Firaxis право ставить на коробку с Civilization III лейбл totally new?

И, если скотать все эти вопросы в один тугой комоч и тщательно выжать воду, то — «Что же конкретно изменилось?».

Русские не сдаются, или F-15 vs Тарас Бульба

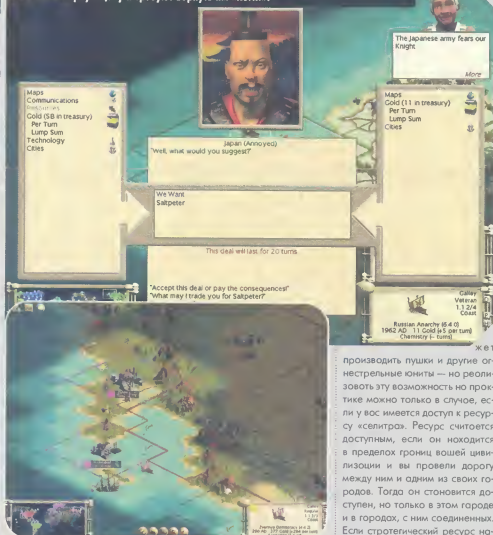
Первое, на что обращать внимание, — это небольшое, но очень важное и, на мой взгляд, правильное изменение окентов. В играх серии Civilization никогда не было четкого и проработанного сюжета. Каждый раз, начиная игру, вы сами творили свою историю и историю вашего народа. В Civilization III разработчики решили немного лоаорректировать этот момент и лоставили акцент на уникальности каждой из рас.

Вы начинаете игру, уже имея в распоряжении два технологических усовершенствования и два Civilization Strengths (или трейты, то есть характерные преимущества данной нации; всего их шест). К примеру, у русских это технологии Pottery и Bronze Working, а также трейты Expansionist и Scientific. Кроме этого, у каждого народа есть уникальный юнит, дающий значительное преимущество в определенных эпохи и в определенных боевых ситуациях. Для русских это козак (хорош как в нападении, так и в защите, мобилен и в средние века фактически решает исход любых сражений). А для америкосов — самолет F-15 (не бидели, однако).

Ваши боевые юниты более не привязаны к своему городу и не используют его ресурсы (едо и единицы производства, они же production shields). Теперь финансирование войск осуществляется напрямую из казны. В зависимости от государственного строя цена некоторых юнитов (или вообще всех) может быть



Единственный источник селитры находится на японской территории. Хитрые самуран ломает непомерную цену и требуют вернуть им «Kurill».



ровно нулю. Как следствие, у игроков появилась реальная возможность набирать и содержать действительно крупные военные формирования.

Пачем апельсины, дарягой?

Полностью упразднено существо торговли в том виде, в каком мы знали ее по Civilization II и Call to Power II. Никаких караванов больше строить не надо. Торговые отношения между вашими городами завязываются автоматически — стоит только проложить между ними дорогу, построить порт или озеро. Упразднена возможность торговли едой — и помочь голодающим городам «материальным уже нельзя. Сделки между цивилизациями стали частью системы дипломатии и в значительной мере зависят от вашей силовой политической ситуации.

Целью торговли, как и раньше, являются ресурсы. Они также претерпели серьезные измене-

ния. Все множество материальных и геологических ценностей поделено на три класса: «предметы роскоши» (шелк, драгоценности, вино и т.д.), «стратегические ресурсы» (метал, свитра, урон и т.д.) и «бонусы» (золото, рыба, мясо, пшеница). При первые «скользя» особе нечего, так как основным их предположением является подъем строительства у жителей. Если город получает доступ к тому или иному «предмету роскоши», то часть (одна или более) горожан приобретает статус «счастливой» или «доволен». Чтобы «овладеть» данным видом ресурсов, нужно соединить его дорогой с ближайшим городом.

Са стратегическими ресурсами все несколько сложнее — они являются необходимым условием для «постройки» определенных родов войск и играют очень важную роль в торговле и дипломатии (первая причина всех войн). К примеру, ваша цивилизация уже освоила технологию производство пороха и мо-

жет производить пушки и другие огнестрельные юниты — но реализовать эту возможность на практике можно только в случае, если у вас имеется доступ к ресурсу «селитра». Ресурс считается доступным, если он находится в пределах границ вашей цивилизации и вы провели дорогу между ним и одним из своих городов. Тогда он становится доступным, но только в этом городе и в городах, с ним соединенных. Если стратегический ресурс находится на незанятной территории, то вы можете построить на нем колонию, искусственно раздвинув границы вашей территории и тем самым получив над ним контроль. Месторождения стратегических ресурсов случайным образом появляются на карте после соответствующих исследований (ресурс «селитра» появляется после «коптыря» пороха и т.д.) и могут столь же случайным образом исчезнуть. Если на вашей территории отсутствует тот или иной ресурс, его можно запустить посредством дипломатии, военных действий или культурной экспансии.

Бонусы влияют на экономическое состояние городов, в сфере влияния которых они находятся. К примеру, золото каждый ход добавляет 4 денежных единиц в козну, а пшеницу увеличивает на 2 единицы производство еды. Чтобы использовать «бонусный» ресурс, нужно, чтобы он находился в сфере влияния города и чтобы к нему был пристовлен бойбой.

Алло, это министерство культуры?

Раздвинуть границы территории в Civilization III можно двумя путями (при этом один не исключает другого). Первый — это «путь мечом», означающий войну, смерть, бронную слову и ужас на лицах врагов. Второй — «путь самосовершенствования», тихий и интеллигентный, ноценный но «культурирование» ноции и захват соседней при помощи дружеских обхитий.

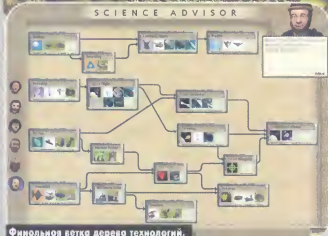
У каждого города есть свой собственный показатель «культуры», от которого напрямую зависит область влияния данного населенного пункта. Нормировать эту характеристику можно с помощью определенного рода зданий — таких как «храм», «дворец», «коллизей» и т.д. Каждое здание добавляет сколько-то очков «культуры» за каждый ход. Как только в городе накопилось определенная сумма очков (10, 100, 1000, 10000, 20000 и т.д.), границы его влияния становятся шире.

Общий показатель «культуры» вашей ноции складывается из показателей всех подвластных вам городов. С помощью него определяется принадлежность спорных территорий. К примеру, когда границы вашей и какой-нибудь другой цивилизации «пересекаются», то происходит проверка, у кого показатель культуры больше. Если у вас больше, то территория отходит к вам, если нет — то вы. Кроме этого, высокий показатель «культуры» хорошо влияет на население захваченных городов и облегчает дипломатические переговоры. Иногда пограничные города, восхищенные степенью вашей «культурированности», могут добровольно перейти под вашу просвещенную руку. Что характерно, на политической обстановке это никак не сказывается. То есть цивилизация, которой этот город принадлежал ранее, абсолютно не обижается и не торопится усмирить коварных ренегатов (о зоодно и вас бомбежками или высодкой десанто).

Нынче в школе первый класс вроде института

Дерево технологий Civilization III разбито на четыре эры: «древность», «средние века», «индустриальный эпох» и «современность». Переход из одной эры в другую происходит

Одно из чисто эстетических нововведений Civilization III. Теперь на любой из ваших городов можно полюбоваться с высоты птичьего полета.



Финальная ветка дерева технологий.

после исследования всех (ну или почти всех) доступных технологий. При переходе соответствующим образом меняется внешний вид городов на карте. К примеру, в «средние века» здания отображаются в готическом стиле, а в «современности» — это уже небоскребы.

Как руководитель, вы должны определить, какой процент дохода каждого города будет тратиться на научные исследования. Чем больше денег, тем быстрее и эффективнее трудятся ваши ученые. Ускорить прогресс можно с помощью постройки специальных зданий — «библиотеки», «университетов», «исследовательских лабораторий» и т.д.

В отличие от второй «Цивилизации», захват городов больше не приносит бонусных технологий, и заполучить их можно только самостоятельно или с помощью дипломатии. К примеру, вы можете обменять нужное вам изобретение на деньги или полу-

чить бесплатно у более слабой цивилизации, в качестве дивиденда к договору о перемирии.

Консенсус, дискурс, мунданный диалог и другие прелести дипломатии

Разработчики наконец рассмотрели устаревшую линейную систему ведения переговоров. Теперь важным фактором успеха любого дипломатического хода является ваша репутация. Это очень важный и комплексный показатель, зависящий от вашей военной, культурной и технологической мощи. У оппонентов наконец-то появились зачотки интеллекта и последовательного мышления. К примеру, если вы без объяснений разрываете мирный договор и с коварно начинаете военные действия, то будьте уверены, вам это припомнят. Любой ваш шаг на политическом ристалище имеет далеко

идущие последствия. Как вариант, если вы не держите слово и легко разрывате мирные соглашения, не идете на контакт и все время блефуете — приготовьтесь к тому, что ваша хитрость вернется к вам сторицей. Старый друг и соратник неожиданно разорвет военный союз и поведет войска в сторону вашей столицы, ранее соблюдаемые мирные договоры будут брошены в огонь, а добродушный сосед запомит за военную помощь непомерную цену. Тако-го не было ни в Civilization II, ни в Call to Power II.

На мой взгляд, лучшей проверкой системы дипломатии является захват какой-нибудь случайно взятой цивилизации, осода последнего оставшегося города и последующая попытка вести мирные переговоры. Во всех прежних играх серии

осажденный, униженный и разбитый наголову враг вел себя так, как будто не я, а он владелец мощной армии, способной в момент сломить любое сопротивление и стереть враждебную цивилизацию с лица земли. К примеру, в Call to Power II, когда я уничтожил и расseyл по карте огромную Американскую империю, ее руководитель вел себя точно так же, как и до потери всех своих городов (у него осталось только один). Городец отказывался отдать жалки 20 золотых в обмен на спасительный для него (и невыгодный для меня) пакт о перемирии!

В Civilization III, слова Сиду Мейеру, такого абсурда нет. AI трезво оценивает ситуацию и пытается первым ночью диалог в случае военных неудач (или, наоборот, побед). Поверженный враг не стучит себя палкой в грудь, а покорно делится кознями, технологиями и ресурсами.

Также хочу отметить нововведение, коснувшееся срока действия дипломатических актов. Теперь любое соглашение действует в течение 20 ходов, по истечении которых может быть прекращено или продлено. Исключение составляют только мирные договоры, которые действуют вплоть до объявления войны.

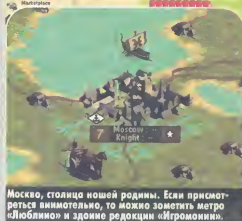
77 чудес света

В Civilization III традиционно используется проверенная система «Чудес Света» или Wonders. С помощью определенных Wonders здесь можно получить преимущество в очках «культуры», увеличить скорость исследований, уменьшить затраты на содержание армии или получить репутацию великого дипломата и отца народов.

Мощная победоносная армия высадилась на вражеском берегу и с легкостью захватила два населенных пункта. Ровно через ход на этом побережье будут перебиты все враги.



Вот так теперь выглядит акция городского менеджмента.



Москва, столица нашей родины. Если присмотреться внимательно, то можно заметить метро «Люблино» и здание редакции «Игромании».

Своей струей является разделение всех «Чудес Света» на «великие» (Great) и «малые» (Small). «Великие» являются уникальными и могут быть построены только одной нацией и только один раз, а «малые» доступны любой цивилизации (правда, тоже только один раз).

Большинство Great Wonders мигрировало из второй части игры, и нововведения в основном коснулись перечня Small Wonders, где появились такие полезные постройки, как Intelligence Agency, Battlefield Medicine и т.д.

ностью можете сказать, что это за юнит и какой нации он принадлежит. Солдатики научились двигаться и охотно это демонстрируют, если их какое-то время не беспокоить.

В лучшую сторону изменился ландшафт, став более реалистичным и красивым. Однако при этом был сделан шаг назад — значительно упрощена система терраформинга. Если в Civilization II в процессе заграждения окружающей среды мог измениться рельеф берега, то в Civilization III меняются только тайлы карты. Значки, обозначающие степень заграждения, какие-то неважные и неинтересные.

Работает движок так, как будто находится на последнем издыхании и вот-вот скончается. Плавный скроллинг карты отсутст-

ет в принципе — прокрутка идет резкими скачками. Разработчики проигнорировали существование 3D акселераторов — что, в принципе, странно. При такой загрузке центрального процессора вполне логично было бы переложить часть функций на плечи видеокарты.

Интерфейс игры заслуживает твердой пятерки. Наконец-то мы избавлены от необходимости продираться через множество окошек и многочисленных менюшек. В левом нижнем углу — мини-карта, в правом нижнем — краткий рапорт о ситуации (строй, год, количество денег в казне, технология в разработке и т.д.), в левом верхнем — три кнопки (для перехода в главное меню, открытия цивилизации и вызова экрана с советниками). Просто, элегантно и очень функционально.

Все важные элементы геймплея сделаны в виде ссылок, быстро переносимых на нужную страницу в цивилизации. Если вы вдруг подзабыли характеристики и способности какого-нибудь юнита, то просто щелкните по нему правой кнопкой мыши и выберите пункт View Civilopedia entry... У каждого юнита теперь появилась панелька с значком, иллюстрирующим действия, кото-

рые он может выполнять. При этом все кнопки снабжены хитмитами и могут вызываться с помощью комбинации клавиш на клавиатуре (думаю, опытные цивилизаторы это оценят).

Музыкальное оформление игры просто виртуозное. Майка лидера, принадлежащая до этого Call to Power II, перешедла в руки Civilization III. Такой атмосферной, ненавязчивой и мелодичной музыки я еще не слышал. Звуковые эффекты тоже неплохи и уверенно держат планку. Хотя они присутствуют больше номинально и многообразия не смущают, зато добавляют наглядности.

Сид опять сделал это

Если вы настоящий фанат серии и все описанное мною в статье было вам понятно и близко, то, думаю, этот текст вы дочитаете уже на пути к ближайшему компьютерному магазину. Разумеется, вам необходима эта игра; однако хочу предупредить, что в конце вас может ждать небольшое разочарование. Геймплей сократился на порядок по сравнению со второй частью, а «современная» эра оставляет неприятное впечатление незавершенности.

Если же вы новичок и хотите познакомиться со знаменитым игровым сериалом, то Civilization III может стать отличным стартом. Это виртуозно сбалансированная стратегия с короткими затягивающим геймплеем, неплохой графикой и удобным интерфейсом. Не ждите революции, а всего лишь гениальный шедевр... ■



Сид Мейер никогда не умел делать посредственные игры. Судя по Civilization III, так и не научился.

ДОЖДАЛИСЬ!

100% Удовлетворенность



Юнит Cossack — гордость и слава Российской Империи. В качестве прототипа использован голливудский персонаж Тарас Бульба.

Patrician II

Юрий Кузьмин
Yurkin@rambler.ru

«НЕГОЦИАНТ»

Все крупные современные состояния нажиты нечестным путем. Карл Маркс

ЖАНР

Транспортная стратегия

PII-233, 32Mb,
4Mb Video

PII-333, 4Mb,
16Mb Video,
32Mb Hard

3D

REARVIEW

Издатель: Strategy First/1C
www.strategyfirst.com/www.1c.ru
Разработчик: Ascargon Software
www.ascargon.com
Пожожесть: Merchant Prince, Transport
Tycoon, Trade Empires
Сайт Игры: www.strategyfirst.com/
patrician/patrician-eng.htm

МУЛЬТИПЛЕЕР:
Локал, сетевый

КОНТРОЛЬ:
Мышь, клавиатура

Patrician II можно назвать идеологически продолжением старой транспортной стратегии Merchant Prince а венецианских купцов. На «продолжение» сделана на качественном уровне. Игровой процесс напоминает Transport Tycoon и еще больше — описанную в западном намере «Манин» стратегию Trade Empires. Страны кораблей, продаем, развиваем промышленность. Попутно решаем и другие задачи, например, приобретаем благосклонность населения с тем, чтобы быть избранным мэром.

Но! (именно так — с восклицательным знаком). В этой игре, в отличие от Tycoon'ов и Trade Empires, есть сражения, в том числе и с конкурентами, реализованные в духе незабвенных «Pirates!» Сиды Мейера. Правда, абсурдный бой проходит без вашего участия — шоткой или рапирой помахать не удастся. Жаль. На и того, что есть, хватает для поддержания на уровне игры высокого уровня одноклассника и мозговой активности одновременно. Согласитесь, такое сочетание встречается нечасто.

Расклад

Поскольку геймплей Patrician II был детально разобран в предыдущей ежемесячной давности (см. «Игроманию» №11), ниже мы остановимся лишь на деталях. Само собой, наиболее существенных.

Интерфейс игры традиционен для стратегий. Карта трех масштабов (весь мир, часть мира, город), окно «радора» справа сверху, информационные окна, управляющие кнопки.



Отчетность по сравнению с Trade Empires не в пример лучше (хотя до уровня Europa Universalis не дотягивает). Можно посмотреть графики развития стоимости компании, грузооборота, вместимости судов, сравнить себя с конкурентами. Правда, непонятно почему на один график можно вывести только четыре кривые, хотя конкурентов дожина. С этим можно мириться — гораздо хуже то, что отчетность в начале игры строится с ошибками. Смешно, но это так. Если вы после двух игровых месяцев попросите представить отчетность за квартал — вам T-KOGO попишут... Все-таки за команду разработчиков стратегий надо включать нормальных финансистов. А то неудобно получается.

В игре вам будет противостоять конкуренты — патриции, а также NPC — мелкие купцы, у каждого из которых по одному кораблю класса шнява. Большая часть шняв при-

дётся самым выгодным бизнесом. Имя один крейсер (именно крейсер, он самый быстрый, это очень важно), можно за месяц захватить десятки пиратских судов и скочно разбогатеть. В связи с этим позволю себе дать ряд советов, на примере которых будет показано игровая механика.

Корабельная артиллерия (баллисты и катапульти) в начале игры бесполезна. Ваша цель — захватить суда противника, а не топить их. Основное средство для этого — abordaj. Значит, надо нанять как можно больше матросов, вооружить их мечами и пиками и, невзирая на не очень эффективный пушечный огонь противника, члпать его abordajными крючьями.

Но противник будет стремиться избежать. Купцы убегают от пиратов даже при большом численном преимуществе. Поэтому самое главное — это правильное взаимное положение кораблей перед началом боя. А оно точно такое же, как было показано на карте. Поэтому атаковать надо на встречных курсах и желательно по диагонали (так убегающего супостата придется проделывать больший путь до границы квадратного поля, и у вас будет больше шансов его догнать). Ну а если атакует вас — измените курс, пусть догонят сами, при таком раскладе вы почти всегда сможете уйти от погони.

Корабли в XIV веке были в основном парусными, поэтому ход боя сильно зависит от направления ветра. А оно меняется от раза к разу, значит, не ленитесь спасаться перед боем и переагироваться при необходимости.

Часто легче бывает нагнать врага не по прямой, а по дуге, оброщенной к ветру. При этом корабль противника заворачивает против ветра и замедляется. Например, если противник на западе от вас и дует северный ветер, начинайте двигаться на запад-юго-запад. Противник повернет на северо-запад и потеряет скорость. После захвата корабля на него переходят определенные часть команды, в зависимости от соотношения классов захваченных судов. Если суда одинаковые, то уходит половина экипажа. Поэтому после двух-трех успешных захватов вам придется снова прикидываться белой овечкой и возвращаться в ближайший порт для пополнения экипажей.

Балтийское море, час пик. Наши с вами конкуренты — в белом. В середине справа пират над черным парусом — он думает, что самый крутой. Ха! Кораблики, курс которого враждебен твоим силам ливней, — это НАШ пират, и он сейчас покажет, кто на море хозяин.

надлежит именно им. Зачем так сделано — понятно. Мелкие купцы — это резервуар ресурсов, необходимый для поддержания экономики в стационарном состоянии. Кроме того, из этого ресурса можно черпать для пирата одинаковую грузеную шнява — просто подарок.

Пираты и бои

К сожалению, пиратство нарушило баланс игры. Оно оказа-

Как правило, вы начинаете игру с одной шнявы — самым маленьким судном. Вместе с тем, лучший тип корабля — крайер (в отличие от известных шняв, *кого и хуло*, мне так и не удалось найти для этого типа судно русский перевод); он быстрее прочих, а это важно в бою, независимо от того, атакуете вы или убегаете от пиратов. Наконец, крайер обладает достаточно большой грузоподъемностью.

Когги и хукки стоят дороже, а забить их трюмы удается только дешевыми объемными грузами типа зерна и древесины, что особой прибыли не приносит. Кроме того, только крайеры и шнявы способны пройти по рекам к Лондону, Торуну и Новгороду. Но шнява довольно медлительна, и от крайера ей уйти тяжело.

Универсальный совет прост: как только позволяет финансы, начинайте строить крайер и пускайте его пиратствовать. Для такого хорошего дела можно и в долг взять. Окупится пиратство очень быстро. Чтобы продать захваченные суда, надо вступить в купеческую гильдию.

Пиратом (в отличие от торговцев судами) нужен капитан. Капитаны встречаются в тавернах, но довольно редко. Не забывайте проверять таверны в каждом городе и, как только увидите капитана, немедленно нанимайте его.

Не набирайте команды больше, чем необходимо.

Ни на какие характеристики судно это не влияет, а зарплата плотить приходится. Боя же, как мы увидим ниже, почти всегда можно избежать. Приувальнении более половины команды оставшиеся начинают бунтовать, и судно надолго застревает в гавани. Конечно, с пиратскими кораблями ситуация другая — для них команду набирайте по максимуму.

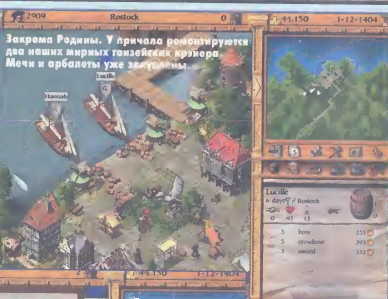
После того как судно подходит к городу, оно исчезает с карты Балтики и возникает на карте города. И еще долго двигается к причалу. Не теряйте времени. Вы можете начать торговлю, как только корабль войдет в порт (наверное, на шлюпах на берег и с берега возят). Поэтому, если вы ничего не забыли в таверне (посмотреть, есть ли там капитан, матросы и оружие, можно сразу, как судно войдет в акваторию порта; а вот нанять моряков — только после швартовки к причалу) — набирайте товары на новом рейде и отправляйтесь к дальним берегам.

Корабль можно отправить по маршруту и забыть о нем. Но в начале игры делать этого не стоит. Ал, конечно, хороши, но суда, управляемые

"вручную", приносят куда больше прибыли.

Производство и финансы

Игру очень обогащает возможность строить производственные, жилые и общественные здания в городах. Но многие здания убыточны, поэтому с капитальными вложениями особо не спешите. Например, зерновые фермы убыточны почти всегда. Конечно, население города



Trading goods

Goods	town	buy	sell	ship	q-price
beer	168	44	42	7	0.00
cheese	0	0	411	0	0.00
fish	25	492	473	8	286.0
grain	40	138	132	0	0.00
hemp	6	314	304	0	0.00
honey	0	0	717	0	0.00
iron goods	53	431	366	0	0.00
iron ore	17	1145	1073	0	0.00
leather	20	355	313	0	0.00
mail	6	1337	1206	0	0.00
peach	105	21	18	0	0.00
pottery	18	232	234	0	0.00
salt	10	25	22	0	0.00
skins	0	0	1340	0	0.00
spices	7	853	462	0	0.00
thc	137	49	44	0	0.00
tin	19	192	103	0	0.00
tin	19	192	103	0	0.00
train oil	47	285	270	0	28.0
wine	7	1123	1044	0	0.00
wood	7	1123	1044	0	0.00

Торговля в разгаре. Интересно, что шнява еще не подошла к причалу: ее можно увидеть сверху тайрами, за окном с товарами.



к вам, кормильцу, станет относиться лучше, но по карману ли вам такая благотворительность?

Для работы предприятий необходимо сырье. Если вы делаете деньги на вывозе из города железных изделий, то не забывайте время от времени привозить в город железную руду, даже если особой выгоды на этом получить не удастся.

Не бойтесь брать в долг. Проценты за ссуду кажутся проглотительскими (1,5-3% в неделю), но рентабельность ваших судов еще выше. Поэтому с возвратом проблемы не будет. Если у вас не окажется денег для отдачи ссуды — никакими разборками это не грозит. Просто, когда ваш корабль войдет в порт, где вы занимали деньги, часть его товара арестуют и отправят на погашение задолженности. Причем утнут по ценам покупки. Но вы ведь и так велили товар для того, чтобы продать, не правда ли?

Меркантилизм с человеческим лицом

Пожалуй, одна классическая капитализма с эгоистичными бара-

нами-разбойниками близится к закату и в игровой индустрии. И всем нам дружными рядами придется строить социальное общество. Примеров тому становится все больше: в Trade Empires, например, мы были вынуждены, зачастую в ущерб своему карману, развивать родные города. Здесь во многих сценариях стоит задача стать мэром города, а для этого надо удовлетворять потребности жителей. Но удовлетворение потребностей означает, что на складах все есть, следовательно, цены покупки весьма низкие. И приходится торговать себе в убыток. Кроме того, надо строить церкви, дороги и устраивать бесплатные карнавалы. Слова богов, от нас не требуют в XIV веке платить нищим пособие по безработице.

Что тут можно посоветовать? Разделите цели по времени. То есть — вначале приватизация, а уж потом можно ста-

новиться губернатором Чукотки... пардон, мэром Любка.

Как это сделано

Графика исключительно милая, на города приятно смотреть, а видеоролик "спуск корабля на воду" просто привел меня в восторг. Это после пятнадцати лет профессионального игромана!

Система передвижения фигурок на карте "квазиоператорская". В режимах Very Slow и Extremely Slow движение на карте превращается в набор слайдов, но раздражения слайды не вызывают.

Музыка просто чудесная.

Очень атмосферная, связанная с происходящими событиями, и в то же время совсем не надоедливая.

А игра действительно затягивает. Еще один переход, еще один бой, еще один корабль, о скоро ферма достроится — и за окном уже брезжит поздний осенний рассвет. Хорошая игра. ■



Замечательного синтеза идей Transport Tycoon и Pirates!.

ДОЖДАЛИСЬ?

80% ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Myth III

THE WOLF AGE

ЖАНР

Tactical strategy

ПОДБОРКА

PII-400, 64Mb,
16Mb 3D уск.PIII-600, 128Mb,
64Mb 3D уск.

РЕЗЮМЕ

Издатель: Take Two/1C

www.take2games.com/www.1c.ru

Разработчик: Mumbo Jumbo Games

www.mumbojumbogames.com

Похожесть: Myth I/II

Сайт Игры: <http://myth3.godgames.com/>

МУЛЬТИПЛЕЕР:

Лок. сеть, Интернет



В 1997 году основная масса игр жанра RTS тогда была представлена более-менее усюпшими клонами Warcraft и C&C. Менеджмент ресурсов, развитие базы, бесовое размножение юнитов и ниссераванные отако на базу неприятеля, будь то компьютерный аппарат или сосед по локальной сети. Релиз Myth: The Fallen Lands от компании Bungie Software пришелся как раз на период затишья клонов — и многие оценивали игру как прорыв в новом направлении. Основными отличиями этой стратегии от господствовавших тогда стандартов являлось полное отсутствие ресурсной базы и действительно трехмерный ландшафт. Оба этих фактора были основной геймплея, который коренным образом отличался от того, за что привыкли играть макалоники: аэрофотоподборки игр типа Dark Reign. Словом, Myth был первой в мире тактической стратегией с трехмерным ландшафтом.

Отсутствие возможности наладить безымянные толпы салдов и отправлять их в любовную атаку вынуждало относиться к каждому боютоу с почти отеческой заботой. Трехмерный ландшафт диктовал свои условия, и умелое его использование в ряде миссий было решающим фактором победы. Обладая к тому же отличной

графикой при щадящих требованиях к железу, Myth стал ключевым событием в жанре.

Через год, над Рождество 98-го, вышла вторая часть — Myth II: Soulblighter. Несколько улучшенный движок и интерфейс управления, новые юниты, двадцать пять новых миссий плюс одно секретная — все это оказалось достойным продолжением первой части. Это был настоящий праздник для фанатов игры. После этого вышел официальный од-он, Chimeria — восемьдесят метров орхидеи, который можно было бесконечно скачать с сервера Bungie, о нем — приключения ветерана предыдущей компании, а очередной раз заставших на борьбу с силами зла.

Прошло три года. В масштабах игровой индустрии — почти вечность. Но рад, лениво прошагивая в "Мифах" парубоубую миссию, играя в скороспелые сезоны хиты. Небольшая, на стайках орми фанатов отточившая свое мастерство, делала уровни и идеало продолжения. Bungie Software выпустило несколько нелюбих боевиках и перешло под крыло Microsoft. Судьба сериала довольно давно пребывала в состоянии неопределенности. Передача проа от одной команды разработчиков другой завершилась тем, что



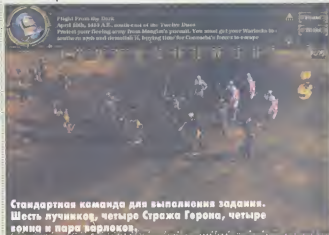
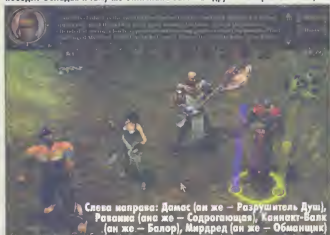
разработать третью часть взялась малоизвестная Mumbo Jumbo. Заключить обещали к осени, и вот игра вышла — почти четыре года спустя после релиза первого Myth.

О красотах нового движка, геймплея и тому подобном будет сказано ниже. Прежде чем касаться этого, я хотел бы остановиться на "содержании игры" — сюжетной линии, главных действующих героях и механике мира. Являясь явным типичным фэнтезийным миром, вселенная Myth, тем не менее, обладает несколькими оригинальными особенностями, о которых стоит рассказать. Без знания этих особенностей многое в сюжете игры может показаться не очень понятным.

По сюжету Myth III не является продолжением первым двух частей; как раз наоборот — это криквел. Действие игры происходит за тысячу лет до того, как Подшие Лорды на главе с Баларом развязали пятидесятилетнюю войну с силами Света. Конечно, можно играть и не особо зная в суть происходящего, но в этом случае вы многое потеряете.

География конфликтов

Общая хронология вселенной Myth делится на пять тысячелетних периодов — чередующихся эпох Света и Тьмы. Нулевой точкой летоисчисления служат два основания империи Sathvrig. Время считается до этого года (HC) и после него (AE). Первая эпоха древней истории называется Эпохой Топара (Age of Topar, 1570HC — 570HC). Окончание Эпохи Топара ознаменовалось тем, что герой Тиресес (Tireses) победил эпоху владыки, правившего миром тысячу летных лет, и начал Вторую Эру. Эпоху Причины (Age of Reason, 570HC — 430AE). Оканчивается эпоха с появлением Моогини (Moogim), который побеждает силы Света и устанавливает новое царство Мрака еще на тысячу лет — Эпоху Ветра (Wind Age, 430AE — 430AE). Царство Моогини завершает другой великий герой — Коннокт-Волк (Connocht the Wolf). Четвертая Эра, Эра Света, называется в честь Коннокта — Век Волка (Wolf



Речь дяди Федора в защиту ветеранов

Федор Усаков (fedor@igromania.ru)

От редактора: наш "мифологический" эксперт дядя Федор горько сокрушался по поводу того, как Mumbo Jumbo поступили с ветеранами. Думаю, высказать его мнение будет интересно многим поклонникам Myth, и наверняка кое-кто из них к этому мнению присоединится.

Основным смыслом "системы ветеранов" является то, что с приобретением опыта ваши юниты улучшают свои характеристики, становятся все более и более сильными бойцами. Это один из важных моментов игрового баланса. Если в первом "Мифе" вы могли к финалу сколотить мощный отряд — ядро вашего войска — с его помощью красиво пройти финальную миссию, то уже во второй игре сделать это было значительно труднее (но возможно). И это притом, что прохождение последнего уровня, где какое-то время нужно сдерживать нападающих группами микридий, просто невозможно без прокаченных бойцов! И я уж не говорю про психологический аспект, когда игроки называли своих бойцов именами лучших друзей и с умилением любовались надписью "Rozkov — kills 45, Popov — kills 32" в конце каждого уровня. ... Злое дело, начатое во втором "Мифе", успешно завершено в третьем!

Теперь нам то и дело подсовывают нестреляную молодежь, из которой ничего, кроме мяса для голлов, сделать нельзя. Приходится тратить время на возню с салагами, и на воспитание "отцов" его просто не остается. ... Зачем тогда вообще, я вас спрашиваю, нужна система опыта и ветеранов? Чтобы шить рисовать перед именами? Как сейчас помню замечательный уровень из второго "Мифа", где нам выдали под росписку отряд НАСТОЯЩИХ бойцов-отморозков. Больше всего мне запомнилось, как прокаченный пушник снял на ходу бегущую микридийку!! Стрелья из его лука летели просто сплошником! А берсерк, в одиночку порубивший в капусту целый отряд траллов? Где все это, я вас спрашиваю, уважаемые мифотворцы из фирмы "Мумбо-Юмбо"?

Age 1430AE — 2430AE. Она завершается появлением Балора в 2430AE и началом нового тысячелетия — Эпохи Меа.

Действие первой части Myth начинается в финальный период Великой Войны (Great War, 2431AE — 2481AE) — период непрерывных битв, которые последние восемнадцать лет происходят на Золоте (The War of West, 2463AE — 2481AE). Девятеро (Nine), ведомые автором Алхимиком (Alic), выступают против Падших Лордов (Fallen Lords), которых возглавляет Балор (Bolor).

Это также материк омывается Западным океаном и делится надвое гигантским горным массивом Cloudspine. С одной стороны Cloudspine лежит Провинция (The Province), с городами Ковенант (Covenant), Мадригол (Madrigol), Тондем (Tandem) и множеством меньших городов, в которых живут

люди, мирные ремесленники и крестьяне. На севере Провинция простирается лес Эрмин (Ermine), родина фир Болгов (fir/Bolg), бывших врагов Света, объединившихся против Балора в начале Эпохи Меа. Великолепные лучники фир Болги непрерывно воюют с брей Уорами (bre/Ulor), людоедами, поклонявшимися своему темному божеству. По другую сторону Cloudspine, на юге, ближе к берегу, омываемому Западным океаном, раскинулся другой лес, Forrest Heart, место обитания лесных гномов (Forrest Giants). Одно из древнейших гор мира, они в свою очередь находятся в давней вражде с трои — человекоподобными великанами, созданными богом Никсом (Nux) из глины и камня. Не олицетворяя абсолютное зло, они, тем не менее, совершили немало страшных деяний. Каждое тысячелетие они вступали в конфликт с новой расой и за-

частую уничтожали ее. Такова была судьба расы каллеахов (Colleach). После этого трои жили в мире почти тысячелетие, до тех пор пока огры (Oghres) не спровоцировали их на конфликт. Но что с мечом придет, тот от меча и погибнет — трои уничтожили и огров, а потом, устыдившись содеянного, закопали свои мечи, вновь встав на путь мира. Позже были покороны Коникотом, который заимел их в непроститом городе Рхонаноне (Rhi'Anon). Во вре-

несколько городов, среди которых самым известным был Миргора (Myrgard). Как и у всех остальных рас, у гномов были свои враги, голлы (Ghols). Гномы, медлительные коротышки, тем не менее были большими мастерами пиротехники — гном в одиночку мог уничтожить целый отряд оживших мертвецов, траллов (Thralls). Гномы вместе с людьми и фир Болгами выступили против Балора во времена Великой Войны.

За горной грядой Cloudspine лежит Барьер, безлюдная и смертоносная пустыня, где когда-то, еще во времена Эпохи Причины, было основано великая империя CathBrug со столицей Мирфемне (Muirhemne) — как раз год ее основания был принят за нулевой в летоисчислении Myth. Здесь обитали многие славные мастера и волшебники. Здесь в неустанных воинских упражнениях и познаниях тайн мира проводили десятилетия Строжи Герона (Heron Guards). Летописи сохранили имя капитана Стражей, Дамосо — ближайшего соратника Коникота в войне с Маогимом Возрождения. И здесь были созданы многие артефакты, в том числе Тонин (Toin), мир в мире, пространство-темница, куда Коникат заключил Микридий (Myrkridio), абсолютное и хаотичное зло мира. В начале Великой Войны Балор разрушил Мирфемне и превратил цветущую империю в безводную пустыню.



The Crypt of Marzotto
Gather the 1433 A.E. in the Crypt of Marzotto
Search through the secret vault and find the last vesting place of Marzotto.



Ближний бой против Стигийских Рыцарей. Герои во главе с Коникотом проникли в усыпальницу Мазаррино.

мена Великой Войны трои были освобождены предводителем Падших Лордов Балором и сражались на его стороне против сил Света.

Там, где на юге редует Forrest Heart, начинаются горы, в которых (вернее сказать — под которыми) гномы (Dwarven) основали

Итак, идут последние месяцы Великой Войны. Помимо полчищ голлов, траллов, гигантов трои и другой нечисти Балор ведет в бой фетчей (Fetch) — пришельцев из другого измерения, громовержцев, призвавших вид людей, добы Создатель мира, Вирд (Wurd), не мог узреть их истинный облик и уничтожить. Но не они и не трои являются самыми страшными союзниками Балора. Его ближайшими соратниками стали четверо Падших Лордов — Разрушитель Душ



Flight from the Dark
April 10th, 1433 A.E., south-west of the Twelve Dunes
Protect your fleeing army from Mungin's pursuit. You must get your Warriors to a southern arch and demolish it, buying time for Camilla's forces to escape.



Варлоки атакуют.



Wolf, Berser, Ignor, Soul



Гигант-миркидий в окружении меньших братьев.

(Soulbrighter), Обманщик (The Deceiver), Наблюдатель (The Watcher) и Содрогоющая (Shiver). С этими четырьмя генералами армии Тьмы нас знакомит повествование, изложенное в дневнике простого солдата, восемнадцатого лет сражавшегося в Легионе. На стороне Зла выступают также воскрешенные магией Балора Тени (Shades), некогда могущественные волшебники и аватары, теперь — слуги Падиших Лордов.

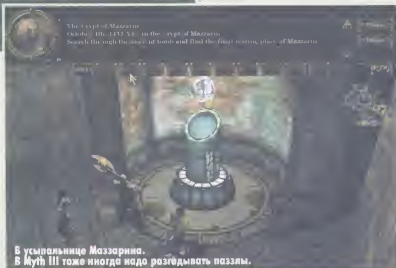
Силам Тьмы противостоят люди, гномы, берсерки, фир-болги и лесные гиганты. Войско Деветерых под предводительством аватара Априка, короля Мадрингала, выступает против Падиших и в череде тяжелых битв побеждает Балора.

Действие второй части Myth происходит шестьдесят лет спустя. Соратники Балора рассеяны по миру и слабы, но один из них, Разрушитель Душ, вновь обретает силу и опять разжигает войну. Априк, уже император, собирает под свои знамена силы Света. Опять идет череда войн, в ходе которых Обманщик принимает сторону Света, а Наблюдатель погибает от стрелы, сделанной из его собственной руки. Содрогоющая убита в поединке с Обманщиком (который гибнет вместе с ней), а Разрушитель Душ в последнем рывке пытается уничтожить мир. Но попытка не удалась, и Априк убивает последнего из Падиших Лордов.

Цикл

Эпизод второй части рассказывает о том, что все время мир разделено на эпохи Света и эпохи Тьмы. Что на смену эпохе прощания приходят эры упадка и что после тысячи лет Тьмы в мир приходит герой, который прокладывает дорогу к лучшей жизни. Для Эпохи Ветра таким героем был Коннат. До него, в незапамятные времена Эпохи Топора,

тажении первых двух частей, теперь (хотя вполне "теперь" можно сказать и "пока еще") преобладали сил Света. Действие игры начинается в 1426AE, в конце Эпохи Ветра. Могила Возрожденный выпустил на волю Миркидий, trouдержит в рабстве огов, нежить помельче рыскает по лесам и горным ущельям — зомби-бомбы, парящие в воздухе Лишенные Души, тупые и медлительные, но очень многочисленные траллы... Мир снова на пороге великой войны.



В усыпальнице Маззарина. В Myth III тоже иногда надо разглагольствовать поэзией.

был герой Тиресес, с которого началось Эпоха Причины. И в конце каждой из эпох Света в мир приходит Уравнитель (The Leveler), который убивает героя, и тогда опять начинаются века Тьмы. Также предания гласят, что Уравнитель является трансцендентным духом и вселяется в тело героя, который в предвечную эпоху привел мир к Свету. Тиресес, повергший Уравнителя, чье имя стерлось из памяти людской, снова вернулся в конце Эпохи Причины в его монисте, став Моагмимом, — и начал Темные столетия. Выступил на совет Миркидий, он сгинул, но потом вернулся как Моагмим Возрожденный и был повергнут Коннатом. Но мониста Уравнителя перешла и к Коннаку, который вернулся в конце Эпохи Волка Болором, предводителем Падиших Лордов. С ними возвратились его верные соратники, воевавшие против сил Тьмы во времена Четвертой Эры — аватар Мирраде, ставший Обманщиком, Дамос, ставший Разрушителем Душ, миркидонская воспитанница Рованно, стоявшая Содрогоющей, и другие.

В этом состоит сущность Цикла (The Cycle), которому подчинен Myth.

Myth III: The Wolf Age

Таким образом, глава Падиших Лордов Болором и Разрушитель Душ, с которыми мы сражались на про-

Варвар Коннат-Волк, Капитан Стражей Герона, Дамос, аватар-архимаг Мирраде и миркидонская героиня Рованно — молодые и полные сил герои, и с ними мы будем сражаться против сил Мрака.

Тактико-технические характеристики

Требования к первым двум играм колебались в пределах от P-133/32 Mb RAM до P-233/64 RAM плюс графический акселератор для особо эстетствующих. Но времена меняются, и системные требования меняются вместе с ними. Ныне минимальные требования таковы: PII-400/64 Mb и обязательный акселератор, поддерживающий OpenGL. Запущенная на PIII-550/128 Mb/TNT2 Vanta 16Mb игра показала вполне достойную производительность в разрешении 800x600 со средним уровнем детализации, хотя в некоторые моменты (при изменении угла обзора) чувствовалось легкое подтормаживание. Что, впрочем, и неудивительно — если старый движок оптимизирован простыми фигурами бойцов на трехмерном ландшафте, то теперь трехмерным стало все, включая деревья и траву на холмах. Тени, которые отбрасывают войны и их враги, теперь приобрели четкий вид и меняются в зависимости от

источника освещения, не говоря уже о самих моделях персонажей. Раньше на максимальном увеличении лица бойцов расплывались по экрану крупнозернистыми разноцветными пятнами. Теперь модели имеют очень даже симпатичный вид. Проработка деталей и текстур — на хорошем уровне. При желании можно разглядеть фигуру Конната или Дамоса в полный рост на четверть экрана. Конечно, до моделей из чего-нибудь шутера их далеко, но для RTS — более чем прилично. Думаю, игрокам, прошедшим первые две игры, будет любопытно увидеть "молодые" тек, за кем они гонялись три года назад на протяжении целых пятидесяти миссий.

Впрочем, на геймплей все эти графические новаторы повлияли не сильно. Управление конитома по-прежнему лучше осуществлять на максимальном удалении от поля боя. При зуммировании экрана бой превращается в довку на вещевом рынке, в которой трудно что-либо разобрать. Нужно видеть, откуда идет противник и куда надо двигать своих воинов. В этом плане Myth практически не изменился за прошедшие три года, и если вы старый поклонник серии, то вас ждет привычный для Myth бой на грани фола. Если же вы чаще играли во что-нибудь подобное *Tiberian Sun* или *Red Alert II* и не знакомы с первыми двумя частями Myth, то вас ждет серьезное испытание и последующая переоценка ценностей.

Состав войск ни с той, ни с другой стороны не претерпел серьезных изменений. Несколько другим стал, скажем так, дизайн доспехов — но функционально почти ничего нового не привнесено. В нашем распоряжении находятся облаченные в латы воины — сила ближнего боя, зачастую служат прикрытием для лучников, варлоков и гномов; берсерки — воины с огромными двуручными мечами, из-за своей высокой скорости передвижения страшные для медлительных врагов; беспелесные в ближнем бою, но грозные на расстоянии лучники; Стражи Герона, очень сильные бойцы, умеющие лечить коллег по отряду; гномы — мастера-пиротехники, обладающие жуткой убийной силой — один гном, занявший позицию на вершине холма, может разнести в клочья группу в двадцать-тридцать траллов; и варлоки, которые метают фойерболлы различной номинальной мощности.

Поскольку гномы появляются в игре только в начале второго акта, а сначала было подумал, что варлоки — это замена маленьким безобразникам. Работают они неплохо, но на мой взгляд, гномы лучше. Варлоки так же медлительны и слабы, как и гномы, но при этом, чтобы запустить файерболлом в толпу гололов, нужно ждать, пока восстановится мана. Да и летит огненный шар не так чтобы очень быстро. Из новых юнитов — гномы-воины, вооруженные топорами.

Помимо этого, у нас будут герои — Коннакт, Дамас, Мирдред и Раванно, у каждого из которых есть индивидуальные умения.

К сожалению, вырастить из своих воинов матерых ветеранов теперь нельзя, ибо состав нашего отряда меняется чуть ли не каждую миссию. Можно сказать, что институт ветеранов упразднен — и это большая ошибка Mumbo Jumbo. Почему так — читайте во врезке.

Темные силы представляют собой практически зеркальное отражение Светлых: Темный аналог воина — тралл, окровавленный труп, вооруженный топором; «каллега» лучников — Лишенный Души, появившийся в воздухе скелет без нижней части, вооруженный дротиком. Берсерком противостоят микриды, весьма и весьма покровительные существа, напоминающие диких собак на задних лапах. Голхлы, «конкуренты» гномов, метают гранаты с очень неприятным свойством поднимать вихри, которые разрываю противника на куски. Крайне вредоносны и зомби-бомбы — подобравшись к вашей группе, они совершают ритуальное самоуничтожение и собирают с собой на тот свет десяток ваших солдат. Среди тяжелых юнитов следует выделить железных воинов троу, вооруженных огромными молотами войны.

В Myth II по-прежнему трудно играть. Чаше записывайтесь и крепче чешите репу. В свое время многие бросили проходить Myth имен-

но по причине его сложности и нестандартности. Приемы ведения боев в стиле свалки а-ля большинство RTS придется забыть. Отряд из десятка-другого бойцов противостоит в три-четыре раза большому отряду врагов. Уже вторая миссия помогает полностью ощутить прелесть жизни диверсионных групп Эпохи Ветра. Четыре берсерка, четыре лучника, два крестьянина, которые только и умеют, что таскать факелы. Эта команда должна одержать победу над тремя группами микридий и одним гигантом-микридий.

А! не поумнел — зомби-бомбы по-прежнему тупо ретируются при малейшей попытке их достать, а гномы все так же иногда кидают гранаты в толпу дерущихся, не разбирая своих и чужих.

Цели миссии тоже изменились: не сильно обеспечить укрытие отступающим, защитить мирное население, уничтожить группировку превосходящих сил противника, найти и обезвредить некоего местного вождя разбушевавшихся мертвецов. Действие, как и раньше, происходит в лесах, горных ущельях, пустынях и иногда в просторных помещениях. Впрочем, иногда, по традиции, случаются «чемпионские» миссии, в которых участвуют всего несколько воинов каждого рода войск, но с повышенными ТХ. В Myth III такими героями являются Коннакт и его соратники. Две миссии из первых восьми посвящены их приключениям в Сердце Леса и Склепе Маззорина.

Интерфейс управления знаком каждому поклоннику Myth. Камера позволяет обозреть поле боя с разных точек, масштабировать изображение и поворачивать карту на полные 360 градусов. Правда, возможность вращать камеру на паузе разработчики нейтрализовали, верно, считая эту функцию бесполезной. И совершенно зря — многие игроки, особенно в сложных миссиях, активно использовали ее, чтобы оценить так-

Стив Бэдгер
Следит за тем, чтобы и в этот раз не пропустил ни одного момента. Стив Бэдгер
Следит за тем, чтобы и в этот раз не пропустил ни одного момента. Стив Бэдгер

Двухмерные модели на трехмерном ландшафте в Myth II. Сравните со скриншотом из третьей части.



Постскриптум

Предания молчат о милом, и очевидцы великих перемен нередко сталкиваются с новыми загадками и тайнами. Последняя война мира, в которой пал сподвижник Балора Разрушитель Душ, — только подтверждение этому правилу.

Некоторые говорят, что Великая Война изменила ход эпох. Цикл нарушен. Априк убил Балора, Герой повергнул Уравнителя, и эпоха Света продолжается вопреки установившемуся порядку.

Некоторые говорят, что Априк скоро умрет, а Балор возродится через тысячу лет, как некогда возродился и вернулся в конце Эпохи Ветра Моогам.

Есть и те, кто считает, что Априк и был истинным Уравнителем, пришедшим в мир, чтобы завершить тысячелетие Света, убив его Героя — Коинкто-Балора. Быть может, они и правы. Троу снова свободны, также как и микриды. Голхлы переняли звание у гномов и объединили свои орды против маленьких рудокопов. Фетчи-громовержцы, призванные Балором из другого измерения, так и остались в чуждом для них мире, где все им незнакомо. Хаос вновь царит во вселенной Myth, вступающей в новую эпоху Мрако. ■

The Heart of Lore

Myth II: гномы отбивают атаку гололов. Тактика проста — ослабить противника бомбовым ударом, а после бросить в бай пехоту.



тическую ситуацию и продумать последующие ходы. И, конечно, какой релиз без багов? Правда, в Myth III их количество превосходит всякие разумные пределы. Баги, как известно, можно выморить патчем — но после закрытия одного из двух офисов Mumbo Jumbo выход патча под большим вопросом. Не исключено, что новые «мифологические» приложения так и останутся напечатанными ошибками и разного рода глюками. Хотя на сайте компании разработчики пообещали, что «оставшийся» (даласский) офис будет продолжать поддерживать игру.

Что еще? Музыка в игре мало, при прохождении миссий ее нет вообще. Это целая гамма естественных звуков природы добавляет живности — посреди леса идет кровавая бойня, а птицы все так же вдохновенно выдают свои трели.

Мультителлер возможен по локальной сети и через Интернет.

Правда, после того как Bungie отдала игру в чужие руки, играть на «фирменном» сервере в Myth III уже нельзя — используйте для поиска партнеров GameSpy.

Резюме: Myth III: The Wolf Age — вполне достойное продолжение серии; самое заметное его отличие — переработанная графика. Все остальное — геймплей, интерфейс, цели миссий, личный воинский состав сил Света и Тьмы — не претерпел кардинальных изменений. Старых поклонников Myth игра не разочарует — в их распоряжении двадцать пять совершенно новых миссий, эпический сюжет и почти не изменившийся геймплей. Надеюсь, что и у тех, кто не был знаком с игрой ранее, первые три-четыре миссии не отобьют охоту проходить следующие двадцать. Играть, не пожалевте.

РЕЙТИНГ 8,5 МАНИИ



Новой порции наркотика под названием "Миф".

ДОЖДАЛИСЬ!

УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС 95%

Псмит (psmith@nm.ru)

Демьюрги

Ночной зефир струит эфир...

А.С.Пушкин

ЖАНР

Помогая стратегия

КОМПЬЮТЕР

PII-300, 64Мб,
3D ускоритель
PII-550, 128Мб,
GeForce3

Издатель: 1С

Разработчик: Nival Interactive

Похожести: Magic: The Gathering

Сериал: Heroes of Might & Magic

Сайт: www.eltho.ru

Мультиплеер:

Док. сеть, Интернет

Говорят, ортодоксальное христианство против канонизации человека до завершения его жизненного пути. А вот некоторые ветви буддизма придерживаются прямо противоположной точки зрения. Игровая журналистика явно солидарна с даль-ламами: игре придается метка «хит задолго, задолго до окончания ее разработки».

«Демьюрги» — тому живой пример. Еще далековато было до золотого диска, когда в печати появились не то что хвалебные отзывы, но даже интервью разработчиков — словно шедевр уже и создан, и признан!

Так что я, дамы и господа, не могу поддержать в этом вопросе лоя. Вот как мне теперь прикажете сообщать почтеннейшей публике, что вышла... хорошая игра? Не суперхит и даже не хит, не революция в жанре, а просто игра, за которой приятно потратить несколько вечеров? Понятия не имею...

Демьюрг — это герой с картами!

Вы знаете, что такое «демьюрг»? Это герой мощи и магии, у которого отобраны солдат и выданы взамен магические карты.

Впрочем, в теории вы это, конечно, знаете. Пройти мимо множества статей, сопровождавших процесс разработки, было бы затруднительно. Мне осталось только рассказать, как это работает.

А работает — очень просто. У нас есть стратегический экран — почти такой же, как в Heroes of Might & Magic, мир с ними обитом. Только в 3D. По нему бегают герои, ставя свои флажки над шахматами всех сортов и родов. Даже ресурсы устроены почти так же, как в классике: из четырех «редких» минералов каждой росе важен и ценен лишь один, остальные — посылку посылку... Материальные ценно-

сти охраняются монстрами. Сраженный монстр оставляет после себя кучку ресурсов и опыт для героя-победителя. Герои, разумеется, растут в уровнях, приобретая новые навыки. Все как всегда; разве что передвигаются герои не сразу, как только вы им дали такой приказ, а после нажатия кнопки «конец хода».

Правда, военная мощь обретается вовсе не в замке, а в магазинах. И состоит мощь «воинов» не из бойцов, а из... магических карт. Заклинаний.

Тут искушенный читатель, не протусуящийся нашего раздела «Еще компьютер», несомненно угадает уши второго родителя «Демьюргов»: знаменитой

Никаких других боев здесь нет. Каждый враг, от некроманта до какой-нибудь обиходной жизнью и разработчиками крысы, носит с собой портативную книгу чар. И готов принять ваш вызов на дуэль.

В Magic: The Gathering как минимум половина игры — это не сама дуэль, а сбор колоды, набора заклинаний, с которыми игрок выйдет на бой. Колоду надо сперва придумать. Ну, о идеях, под которую будут собраны карты — не те, что «используются», а те, что работают на идею. Просто написать туда всего самого-самого дорогого — бесполезно. Простенький, но хорошо составленный набор с легкостью будет такую «мечту Рокфеллера».

Так же и здесь. В книге чар, то есть «колоде», всего 15 свободных

Так выглядят стратегическая карта в «Демьюргах»



Замок Синтетов. Вокруг него сидят герои, собираясь отправиться в странствия по карте.



карточной игры Magic: The Gathering. Да, так оно и есть: вместо сражений армий в нашей новаторской стратегии представлены дуэли магов, вооруженных веером разнообразных чар. И правила этих дуэлей родом именно из MTG.

Впрочем, в пути правила порядком отошли. Те, кто наслышан о карточном предке «Демьюргов» как о «драконьем покере», в котором уйма законов и исключений, может не бояться стратегии от Nival Interactive: здесь все намного, намного проще.

мест. Поэтому выбирать «карты» надо с умом. К тому же, чем больше в книге одинаковых заклинаний, тем дороже она обойдется.

Набранные без толку заклинания будут либо лежать мертвым грузом, либо и того хуже — мешать друг другу! А подобранные по делу — нейтрализуют недостатки друг друга и образуют сильную комбинацию.

Вот простенький пример. За чем бы могли понадобиться заклинания, запрещающие существом «подниматься», то есть приходить в боевую готовность

после «использования»? Не только вражеским существом за-прещающим, но и своим тоже?

Например, затем, что у вас вообще нет существ или же они так и так не умеют подниматься (гилберлины, к примеру). Или затем, что у вас есть средство их поднимать невзвешивая на запрет. Или они после использования остаются в боевой готовности благодаря какой-то особой способности, и поднимать их не надо. Или...

А ведь если те же карты положить в книгу, которая задумывается для быстрого вызова толпы существ, — они будут приносить самый настоящий вред!

Вот что унесло до «Демиири» от карточных игр: комбинационный бой. В нем существо или заклинание сильны не сами по себе, а только в комплекте с остальными. Здесь нет и не может быть тактики «построим самых сильных и всех затопчем».

Для компьютерных игр это, безусловно, новаторство. Однако не будем забывать, что Magic: The Gathering несколько лет назад была компьютеризирована, хотя и не очень удачно...

Позвольте, а причем же здесь стратегический экран, ресурсы, шахты? Да притом, что заклинания надо еще найти в магазинах и суметь за них уплатить. Кроме того, заклинание требует рун, которые расходуется при каждом его прочтении, о рунх тоже далеко не бесплатно.

Вот и стратегия: запланируем себе книгу, найдем магазин с нужными заклинаниями, накопим ресурсов. И постороимся до этой поры не погибнуть...

Что значит — погибнуть? Да то же, что и в старых добрых «Героях». У нас есть замок, потерять его — означает «проиграть», а цель миссии, как провидца, состоит в захвате замка противника или убийстве какого-нибудь из чудовищ.



Синий дракон кусает за плечу вражеского героя.

В общем, искать новизны на стратегическом экране не будем. Все самое интересное происходит либо в бою, либо в подготовке к нему.

На стол колоду, господа!

Так как же выглядит этот знаменитый «карточный бой»?

Вот перед нами живописный пейзаж, посреди которого стоят, потрясая кулаками, посохами и ложноножками, два противника. Один из них представляет нашу персону. Но, как бы ни были они грозны, свое оружие они не применяют даже для самообороны. Это никак достоинство любого порядочного мага.

Слева внизу у нас — набор из пяти или шести (на ситуации) карт. Это та, что вытянулось из 15 заклинаний нашей книги в начале игры. Каждый ход будет приходиться выбирать новую карту.

Если щелкнуть по карте правой кнопкой мыши, можно узнать, что оно делает и сколько «квантов эфира» стоит ее применение.

Количество квантов эфира отображено внизу слева. А рядом — число «эфирных каналов» и земляни из их любимой игры. Остальные, наверное, не улавят, но ничего при этом не потеряют.

В начале боя канал у вас всего один; значит, вызвать можно лишь то заклинание, что стоит 1 квант эфира. Впоследствии дело пойдет и до более дорогих (или — нескольких дешевых за один ход).

Героиня кинетов — против героя-синтета.



Что могут делать карты? Все они делятся на три большие группы.

Существо. Ходят в атаку, и с каждой успешной атакой наносят противнику урон. Они же могут блокировать нападение вражеских существ, вступая с ними в схватку и не допуская до своего хазина. Некоторые из них имеют дополнительные способности, которые работают примерно так же, как заклинания группы «колдовство».

Чары. Накладываются на героя или на существо и определенным образом меняют возможности «зачарованного» объекта. Например, чары на героя могут наносить ему каждый ход повреждение, или запрещать атаковать его тем или иным существом, или давать ему лишнюю карту каждый ход. Чары на существе могут сделать его сильнее, слабее, придать какие-то свойства или лишить способностей.

Колдовство. Сверхестество еднократно, производит какой-то эффект (например, уничтожает чары или заставляет сбросить с руки пару карт) — и исчезает.

Ход разбит на две фазы. Сперва игрок вызывает все заклинания и способности, которые считает нужным, потом управляет какой-то частью своих существ в атаку (если желает). Тогда инициатива передается противнику: он может определить защитников, которые сражаются с нападающими, и применить свои заклинания (в эту фазу можно применять далеко не весь свой арсенал).

Во время боя атакующие наносят удар защитникам, если они есть, а те, кто не удостоился получить персонального противника для боя, наносят урон непосредственно вражескому герою. Потом те из защитников, кто выжил, наносят ответный удар.

Вот, собственно говоря, и все. Тот из героев, кто первым скотится в ноль здоровья, — проиграл.

История с географией

В игре четыре расы, у каждой из них — своя магия и свои особенности. Хаоты славятся грубой силой — заклинаниями, напрямую приносящими урон врагу, виталы — быстрым размножением существ, кинеты — умением блокировать вражеские атаки и летающими воинами, синтеты — оживлением мертвецов. Хаоты, виталы... По сути, так разработчики обозначили четыре из пяти классических цветов магии: MTG и Master of Magic: красные — хаоты, синие — кинеты, зеленые — виталы, черные — синтеты. Для них предлагаются две компании: одна — за союз хаотов и синтетов, другая — за виталско-кинетский альянс.

Кажется, за всем этим есть какая-то история. Но, если честно, угадать ее невооруженным глазом довольно сложно. Есть даже подозрения, что она сводится к чему-то вроде «...и вот решили они друг друга сильно побить».

Может быть, стратегии все эти нежности и не нужны, а все-таки немаловажно обидно. И расы могли бы называть хоть чутячку поинтереснее: в до сих пор не видел ни одного игрока, который не пугал бы кинетов с синтетами. И сказочку придумать для нас, грешных.

А еще... как ни странно говорить такое а наших разработчиков, на можно было бы и покое-стивное «перевести» свою игрушку на русский язык. А то создается впечатление, что он для них — не родной, а в лучшем случае двоюродный. Ну нету у слова «чары» (те, которые накладывают, а не те, которые лютят) единственного числа! А пристроить писать с большой буквы слова

К ВОПРОСУ О СЛОЖНОСТИ

Зря говорят, будто «Деминури» — игрушка сложная.

Небезызвестные Wizards of the Coast как-то раз решили сделать еще одну короткую игру по мотивам Magic: The Gathering. Называется оно — «Портал». Правда, вроде бы продолжать эту серию Волшебники с Побережья отказались: слишком просто!

Так вот, «Деминури» — это стратегия на тему не MTG, а именно «Портала».

В «Магии» есть несколько важнейших особенностей, меняющих всю игру. Например, заклинания и способности, читающиеся мгновенно, в том числе в ход противника или в ответ на чужое заклинание! Например: враг усиливает свое существо нарами, а вы это существо убиваете, тогда и нары пропадают, и зверушка. Или наоборот: вы целитесь в зверя заклинанием, а противник в ответ забирает его в руку...

«Хооты» или «Синтеты» показывают, что правила английского языка явно застопорили в сознании переводчиков родные. Или я что-то пропустил, и теперь надо писать «Русский» с большой буквы?

Да и в словари заглядывать можно бы и почаще. В англо-русском нам откроется, что у загогочного слова «plants» есть, оказывается, общепринятый перевод «богомол». В энциклопедическом мы узнаем, что клещ — вовсе не насекомое, и никаким «кробиче» клещей и «королев клещей» быть не может. Впрочем, это уже не к переводчику, а скорее к сценаристу...

Все это мелочи, конечно. Но грустно видеть в русской игре ляпы, за которые ругают переводчиков. Знате, мне как-то приятнее играть в английскую версию. Может, потому, что этот язык не так лохот.

Красоты природы

Поговорим о приятном. Художники «Фивала» уж точно не подкачали. Пейзажи вышли замечательно красивыми. Сияет и переливается в ледовом ландшафте декоративный водопад. Все герои, монстры, эффекты прорисованы просто великолепно, шевелятся, подпрыгивают, чешутся...

Камеру опускать по полю битвы сложные кривые, давая рассмотреть все эти красоты. И, что самое замечательное, активность камеры можно поумерить в экранные настройки: смотреть в двадцатый раз, как ваш герой после победы взлетает в воздух или подпрыгивает

В «Деминури» вы такого не увидите. Здесь во время вражеского хода можно только отражать атаку, да еще применять специально созданные заклинания вроде «тумана», запрещающего противнику атаковать; но заклинаний этих — раз-два и обчелся.

В «Магии» и даже в «Портале» атакующий и защищающийся наносят удары одновременно; так что пусть нападающий подумает, хочет ли он рисковать своими существами! А тут...

Так что — не стоит слишком уж бояться, что игра окажется сложной. «Портал» был чересчур прост и потому не окупался, а «Деминури» проще «Портала». Надо надеяться, что в погоне за мифическими зверями казуальными ниволовцы не перепули папку... Хотя, конечно, после «Героев» с их нарочитым примитивизмом сложной назвать всякую игру, где размышления выходят за пределы таблицы умножения.

Кулак, уже далеко не так интересен, как в первый. Если же свести активность на минимум, она все еще будет время от времени показывать самые интересные роуэры, но тосточно, не раздражая. За эту настройку автором больше человеческое спасибо. Мало сделать красиво: надо еще позаботиться о том, чтобы красоты можно было хоть иногда пропустить.

Чертовски стильные расы. Футуристические синтеты, ошестившиеся шестеренками и зубами; изящные и благообразные крылатые кинеты; грубые и буйные хооты в шкурах... Кажется даже, что расы воплощались разными художниками, настолько отличаются их стили. При этом в бою они не вызывают ощущения дисгармонии...

Карты, олять-таки, выглядят очень добротно. Судя по всему, эстетике уделено очень много внимания. Плавающие по воде льдинки — это просто здорово!

Возможно, будет стратегия и красивее. Но нашему покорному слуге видеть таких пока не доводилось. Дескать боллов за профку выводится недоразумевшей рукой.

Звуки тоже радуют, по крайней мере — музыка. Торжественный кинетский хорал и лязгающий ритмический проход синтетов ухитряются отлично ужиться между собой. Хотя желание отключить их через какое-то время появляется. Может быть, просто коротковаты треки, а может, чересчур агрессивны...



Черный дракончик с нехилыми параметрами атаки/защиты лавирует синтетского героя.

Хит или не хит?

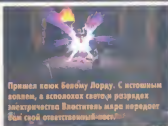
Итак, перед нами очень добротная, красивая игра. Больше того: новаторская игра, можно сказать — единственная в своем роде. Сравнить ее с Magic: The Gathering от Microprose, мягко говоря, бессмысленно — то была просто перенесенная на компьютер MTG.

Конечно, кое-какого именно этого вызывает недовольство. В Сети встречается немало отзывов от людей, которым в «Деминури» больше всего не понравилось, что они... не Heroes of Might & Magic! Которо, наоборот, считают играм слишком простой, вот как я. Что делать, назовем-ка!

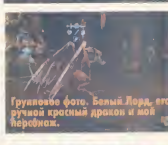
Самая серьезная претензия к «Деминури» — монотонность процесса. С одной и той же коллодой порой приходится проходить через десяток боев против врагов, чьи колоды идеологически друг от друга не особо и отличаются. Разработчики не случайно сделали только две компании, а не четыре: были все основания предположить, что «реиграбельность» игры не настолько высока.

Много за что еще можно «Деминури» поругать. За систему глобальных заклинаний, которая, несмотря на все усилия разработчиков, так и осталась инородным телом в игре. За некоторую бездельность ниссий. Но тем не менее — факт: это игра, которая отнимет у вас немало часов свободного времени. И, хотя лично я сомневаюсь, что ей суждена долгая жизнь, — те, кто приобрел «Деминури», не выкинули денег на ветер.

Не надо, господа, спешить называть игру хитом до ее рожде-



Принимая поклон Белому Лорду. С истинным волеем, а всоколом свято, разрада заклинательница Истинств мара передает вам свой ответственный совет!



Групповое фото. Белый Лорд, его ручной красный дракон и мой персонаж.



А что как быть, если оно окажется просто очень и очень неплохой игрой? ■



Отличной обработки идей HoMM и MTG и лучшей из ниволовских игр.


ДОЖДАЛИСЬ?

ОПЕРАЦИЯ ПОСМОТРЕЛИ
80%

Прилетит к нам волшебник?

"Игра состоит из шести кампаний, в каждой из которых от трех до пяти миссий. Несколько из них посвящены крупномасштабным военным конфликтам, но по большей части вы будете иметь дело со специальными операциями против террористов и боссов криминального мира на Карибских островах, в тропических джунглях, пустынях и городах. Цели миссий варьируются от уничтожения катеров контрабандистов до подрыва заводов по производству химических вооружений глубоко за линией фронта. Вам предстоит защищать дипломатов, обеспечивать единую поддержку отряду Дельта и даже принимать участие в атаке на авианосец..."

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ

 **snowball.ru**
технология творчества

КОМАНЧ4



STRONGHOLD

Пыльная Рысавка
Rysavka@hotmail.com

Если неприятность может произойти — она обязательно произойдет.

Закон Мерфи

ЖАНР

RTS

Издатель: Gadgames

Разработчик: Firefly Studios

Похожесть: The Settlers, Age of Empires

Сайт Игры:
www.fireflyworld.com/stronghold_frameset.htm

Мультиплеер:

Лок. сет. Интернет

PII-300, 64Mb,
4Mb Video

PIII-600, 128Mb,
16Mb Video

Все мы в детстве любили строить песочные крепости. Или воздушные замки — кому как. Многие и сейчас любят. Но этот нос и лават. Обещают строительство фэнтезий, о которых все вымысливаем картинками с шести соток под унылым подмокшим дождем.

Этот психологический трюк используют и коварные игроки. Castles, Stonekeep — какие замки! А потом оказывается, что соли замки в этих играх — дело десятое. Теперь еще вот Stronghold (крепость, твердыня!). Не обольщайтесь. Конечно, замок тут есть, но в основном — кортешку копать будете, господин.

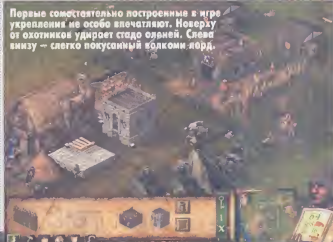
Итак, еще одно постарался на тему военно-экономического симулятора средневековья с чисто вымыслами крепостными, благородными лордами, войсками-людодедами, о таких церквях и пивнушках в качестве центров

культуры. Зановес открывается. Под приятную музыку в духе времени, которых сменяется в критические моменты бородатый боем, приступаем к разговору об игре.

Красота — страшная сила

Разработчики предлагают пройти две компании — с упором на войну или на экономику. Кроме того, есть отдельные миссии и «свободная игра». Предусмотрен и сетевой мультиплеер. Но прежде чем говорить о «войне и мире», скажу о том первом, что просто бросается в глаза, — игра ашеломляюще красива.

Начиная с учебных миссий, она будет вас радовать пейзажами, достойными картин Лукаса Кранаха Старшего, — синий пейзаж красиво дробится у подножия ска-



Time Until Defeat

Хорошие условия жизни привели к тому, что перед кастром в центре торчат массы возделывателей. Не все врекодище: два зеленых вояки на жертишке — это подвизающиеся жмуи.

листых утесов, а неподалеку на зеленой лесной поляне отдыхают оленьи стада. Правда, скоро вы обнаружите, что любуются солнечными зайчиками и трепещущими на ветру древесными кронами будет особо некогда — геймплеем захватывает все внимание.

Плосды цивилизации в игре не менее живописны, чем природа. Начать с того, что при создании замков авторы использовали средневековые гравюры, досконально воспроизведя все подробности и особенности двенадцати реально существовавших типов сооружений. Другие постройки, как хозяйственные, так и военные, тоже детально проработаны, и смотреть на них — одно удовольствие. Более того, если щелкнуть мышкой на работающей мастерской или пекарне, можно увидеть, что происходит внутри. Вот дородная крестьянка ловко замешивает теста и заливает каровой в печь,

Plague has descended on our castle your lordship



вот припорошенный мукой мельник доскаплет зерно под жерновом... Фермы тоже радуют глаз — поля красиво прорастают, зеленеют, косятся и даже иногда плодоносят. Почему «иногда» — объясню ниже. Правда, смены времен года, как, например, в *Lords of Realms*, не предусмотрено. Но и без того визуальных радостей, которые будут скрошивать вашу простую жизнь лорда, выше крыши.

Кроме красоты графики и анимации, в игре наблюдаются милые приколы, связанные с тем, что у жителей вашего поместья в голове имеется всего одна мозговая извилина, да и та — прямая. Поэтому ходят они тоже исключительно по прямой. В первой же миссии в центре моего поместья оказалось болото. Было весьма забавно наблюдать, как по пути к производственному складу люди, в том числе мамочки с младенцами, влезают по уши в грязь (мелкота при этом играет то ли в Икхандра, то ли в черепашек-ниндзя), цепляясь за черепашью панцирь, направляясь двоясь к возделанной булке. Позже выяснилось, что какой-нибудь пожар или зараженный чумой человек обходят тоже никто не собираются. Доже ценной жизни. Но если для крестьян интеллект — необязательная роскошь, то вам, как управляющему всего этого бедлама, он очень и очень понадобится.

В синем плаще с белым подбоем...

Первое здание, которое надо построить на карте, — это ваш замок. В нем хранится казна и живет ваше алтарь-это. Как только замок будет построен, вы увидите, как импозантный рыцарь в синем плаще выходит из дверей и неспешной поступью начинает обходить владения. Кроме того, перед дверями замка появится костер, и рядом с ним — несколько будучих вассалов.

Как сеньор владений, вы должны отстроить поместье и организовать жизнь в нем. В игре присутствует порядка восьмидесяти разнообразных строений и сооружений, как хозяйственных, так и военных. Основных строительных материалов, как и в незабвенных *Settlers*, — два: дерево и камень. При наличии необходимых ресурсов постройка возникает мгновенно, как только вы ответите ей место на карте. Кстати, карты заметно меньше по размеру, чем в *Settlers* или *Age of Empires*, поэтому место можно рассмотреть как еще один ресурс. Ровных участков не так много, как хотелось бы. И если с компактными хижинами песорубов

и охотников, которые вливаются в маленькие пропадины в лесу, проблем нет, то над размещением ферм и прочих габаритных построек стоит крепко думать. Неудачное планирование может привести к тому, что миссию придется перезапустить.

Тем не менее сэкономить на строительстве, особенно в начале миссии, не стоит. В это время наблюдается явный перенасыток людей. Набравшие из сопредельных владений отголосы толпятся перед замком, грея руки у костра, и если вы ничем их не займете, они будут просто опустошать ваш продовольственный склад. Кстати, если не желаете поощрять лишнюю иммиграцию — не надо строить слишком много хижин для жилья.

Замковые постройки — отдельная песня. всяческих стен, башен, лестниц, тайных проходов, не говоря о прибоксам типа жаровен и зубцов, в игре порядка двух десятков. В военных миссиях отураж гармонично дополняется милыми членовредительскими сюрпризами для незваных гостей: незаметными постороннему глазу равами с колыями, а также ямами со смолой, которые лучники могут поджигать издалека зажженными у жаровни стрелами.

Сами военные действия в игре напоминают любую RTS. Если крестьяне ходят сами по себе, то более дисциплинированные солдаты поддаются управлению. Распоряжаясь ими надо с толком — например, для размещения лучников стоит использовать возвышенные места, начиная с самых примитив-

ных деревянных платформ. Так и меткость растет, и вражеским меченосцам до стрелок тяжелее добраться.

Если речь зашла о войне, кратко скажу, что по сюжету при прохождении вам встретятся четыре противника с красноречивыми прозвищами Крыса, Свинья, Змея и Волк. Выполняя приказы создателя, вам предстоит измучить вышеупомянутый зверинец, а попутно научиться всему, что должен знать образованный средневековый лорд. Вот об этом и пойдет речь дальше.

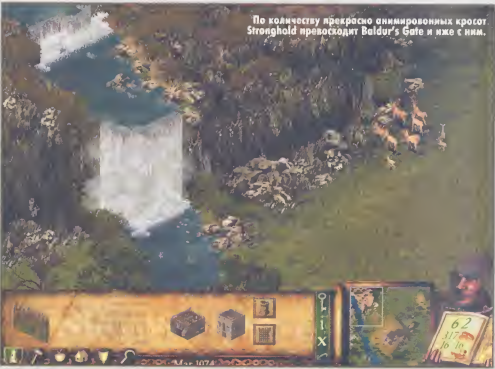
Кормить надо лучше — тогда и не улетят!

Экономическая модель, положенная в основу местного хозяйства, довольно сложна. Я говорю сейчас не о производственных цепочках — они, в общем-то, обычны и мало отличаются от тех, что мы видели в *Settlers* или в *Worcraft*. Так, чтобы сделать лучника, нужно располагать тремя зданиями: мастерской, оружейной и казармами. Чтобы испечь хлеб — четырьмя: фермой, мельницей, булочной и продуктовым складом. Но без крестьян хозяйство мертво — а людей надо кормить, обеспечивать жильем, лечить, вдвоем, запугивать или, наоборот, радовать. И главное — народ в игре до неприличия мобилен и в случае вашей неудачи вовсе не намерен толпиться с кораблем. Независимо от того, что на дворе средневековье, крестьяне мигрируют куда те самые гуси-лебеди, причем не раз в году — в Юрьев день, а когда

их левая нога захочет. Как пошутил один мой коллега, огромной популярностью пользовался бы патч, вводящий в *Stronghold* крепостное право.

Идут люди к вам или бегут от вас — зависит от вашего рейтинга. Популярность — это основной ресурс, на котором жидится ваше правление как лорда. В игре есть семь способов управления популярностью. Очевидные — это налоги и управление рационами. Причем поднять рейтинг можно не только увеличивая порции, но и разнообразя стол. Кроме того, надо строить церкви, постепенно наращивая мощь сооружений — от часовен до соборов. Для еще большего поднятия духа горожан дополнением к мельницам служат кабаки. Короче, воплощайте в жизнь бессмертный лозунг «хлеба и зрелищ!», и народная любовь будет у вас в кармане!

Если популярность падает ниже некой условной величины (50) — начинается не просто отток крестьян, а настоящий исход из Египта. При этом большая часть производственных зданий пустует и хозяйство встает как вкопанное. Не так уж сложно было бы поддерживать рейтинг на должном уровне, если б не огромное количество разнообразных форс-мажоров, заготовленных разработчиками для придания игре более известной бабастости. Подробно о неприятных сюрпризах, каждый из которых катастрофически снижает вашу популярность, поговорим чуть ниже. Пока скажу только, что они, несомненно, очень разнообразят жизнь.



По количеству прекрасно анимированных кроутов Stronghold превосходит Baldur's Gate и даже Sims.

Интересно, что производительность труда в игре — тоже величина переменная. Вспомним труды русского экономиста начала XX века Чаянова — он убедительно показал, что как подей ни корми и сколько им ни плати, они согласны пахать лишь до определенного предела, а дальше экономическая стимуляция становится неэффективной. В Stronghold дело обстоит еще веселее — если вы решите улучшить быт крестьян, понастроив садов и коруселей, то это приведет к тому, что народ станет больше развлекаться, нежели вкалывать — и выработка начнет падать. Пресловутая популярность, правда, увеличится. А вот если расставить по периметру замка виселицы, то испуганный люд почему-то начнет работать в полтора раза эффективнее.

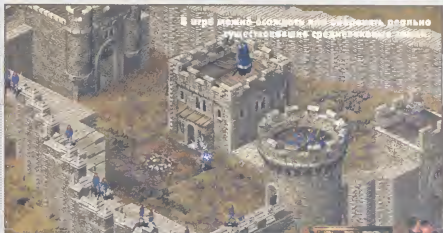
Деньги в игре тоже имеются. Единственный их источник — это налоги, а тратить вы их будете в основном на военные нужды. Излишки в конце месяца можно раздать крестьянам для подкорма все той же ненасытной популярности.

То понос, то золотуха

По части непредвиденных трудностей разработчики, мягко говоря, переборщили. Если в Imperialism набеги крив или наводнения случались изредка, когда разжиревший игрок уж слишком набивал закрома, то тут как-то египетские будут преследовать вас от начала до конца миссии. Перманентно происходящих неприятностей в игре масса, причем избежать их нельзя: уж если какой-то пакости суждено случиться — оно обязательно произойдет! Так, а несколько раз переигрывая на первую экономическую миссию, и каждый раз начиналось чума. Чума в игре — это такое ядовито-зеленое облако, попов в которое, крестьяне без лишнего проволочек отдадут богу душу. Откуда чума берется и куда девается — неизвестно, но винят в этом вас — порою влодеши. И именно вошь рейтинг каждый раз падает на восемь пунктов при наступлении чумы, нападении тли на поля или жука на плантации хлеба, пожара, набега волков или разбойников и прочих многочисленных неприятностей, которые предусмотрены создателями максимально приближенной к жизни игры Stronghold. В отдельные моменты начинают казаться, что лозунгом они взяли реалистичное, но отнюдь не оптимистическое «жизнь есть страдание».

Пожалуй, больше всего на нервы действует то, что с бешеным темпом проблем просто невозможно бороться. Ну, скажем, волков-то можно истребить. А что поделаешь, если воры в очередной раз обчистили продовольственный склад, неизвестно на какой срок отодвинув сроки окончания миссии? Пользоваться без конца беспробирочным сочетанием «Save/Load» — так даже мышь от тоски клыгаты оторвет. Стихийайте зубы и прикладывайте все усилия к тому, чтобы ваш рейтинг не падал ниже 70 очков — тогда даже в случае дуба форс-мажоров парад тотального исхода народа все-таки не случится.

Но если после всех напастей люди так разбегутся — не отчаивайтесь. Ничего, что при



В игре можно строить и разрушать, а также управлять стратегическими войсками



этом опустеет половина жизненно необходимых для функционирования поместий зданий. Зато на складе начнется накапливаться пища. Оставшиеся отведываются — и популярность снова начнет расти. Извне потянутся народ. Правда, может приключиться так, что в тот момент, когда жизнь все-таки начнет налаживаться, закончится отведенное на миссию время — и после объявления, что с заданием вы не справились, вам продемонстрируют унылую рожу вашего героя, торчащего в копалках. Селя вы... Restart mission.

Но несмотря на все напасти, в Stronghold чертовски интересно играть. Постоянные удары судьбы не столько отпугивают, сколько подстегивают желание разобраться в механике игры. И очень приятно бывает видеть объявление о победе с последующим подсчетом очков, куда добавляются бонусы за досрочное выполнение миссии и перевыполнение плана, в чем бы он ни выражался — бочка с элем или убитых врагов.

Бразды правления в ваших руках

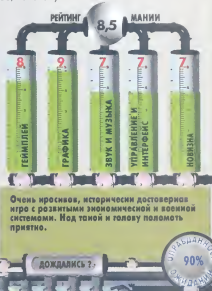
Понятно, что для геймплея RTS критичным является удобное управление. В Stronghold с мониторингом и управлением хозяйством и подданными все в порядке — ну, или почти в порядке. Первое и главное: скорость игры можно менять. Это более чем актуально, поскольку система упреждения о всевозможных неприятностях не слишком удобна, а случаются они постоянно. Не утешайся — и игра бесслезно закончится, потому как подданные волков сожрут ваше алтер-эго вместе с доспехами. Во время военных действий у меня тоже железно действовал принцип «тише едешь — дальше будешь».

Управлять двумя основными параметрами, влияющими на популярность, — налогами

и едой, — можно при помощи соответствующих зданий. Щепкин-те мышью по замку — и перед вами возникнет шкала налогов. Щелчок на складе даст доступ к распределению пищи. Прочие постройки несут информацию о настроении сидящих в них специалистов и их занятости. Народ тоже не безмолвствует — щелкнув мышкой на крестьянине, можно узнать, что он думает о вашем правлении и об условиях жизни.

Внизу экрана находится меню, из которого можно высчитать все о текущем положении дел. Если надоело смотреть на падающий рейтинг и ошкани с неполазющей тей — меню можно вообще убрать с экрана, чтобы в полном объеме поблать серыми каменными башнями свежестроенного замка и живописными сопоменными хижинами вокруг. Также для лучшего удобства предусмотрены два разных масштаба, четыре фиксированные по сторонам света позиции камеры и иконка «крыша уха» — аналогичная той, что была в Magic & Mayhem, позволяющая убрать кроны деревьев и верхние этажи зданий.

Вообще, прежде чем приступать собственно к игре, советуем быстренько пробежать имеющиеся при ней туториалы. И, если вы не мажорист, не выбирайте уровень impossible. Во всяком случае, поначалу. ■



ГНОМЫ



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПОСЛЕДНИЙ



snowball.ru



УЖЕ В ПРОДАЖЕ

EMPIRE EARTH

Dash

dash@renet.com.ru

ЖАНР

3D RTS

PII-350, 64Mb,
4Mb 3D уск.

PII-400, 128Mb,
32Mb 3D уск.

Издатель: Sierra Studios

www.sierrastudios.com

Разработчик: Stainless Steel Studios

www.stainlesssteelstudios.com

Пожожесть: Age of Empires, "Козоки"

Сайт игры: www.sierrastudios.com/games/empireearth/

МУЛЬТИПЛЕЕР:

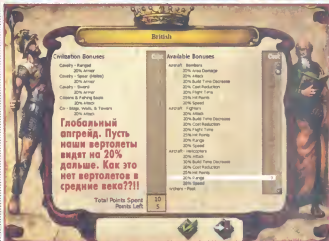
Лок. сеть, Интернет

Хорошая игра хорошо само по себе, в нее играют, ей отвечают горы наград. Такова или поздняя обростает хороша игра рано или поздно обростает немислимым числом клонов. Среди них бывают и кланы, превосходящие сому игру. Токовм "Козоки". Но если игра просто безумно популярна, то появляются трехмерные кланы. Так появились Empire Earth.

Империи как они есть

Встал однажды Геркулес перед своими воинами и сказал им: "Греки, настало время определить самое слабое звено". Ну, конечно, никому он так не говорил, потому как воинов у него не было, хотя в детекторно греки поиграть любил. Но это здесь ни при чем. Нодо отбрось у врагов непроведно ножикое, покосов им попутно все место змиовки раков. И в этом вся суть.

"А сюжет где?" — спросите вы. Оно вам надо? Ну сами попросились. Жил-был в 1990 году простой русский порень Grigori Illyanich Stoyanovich. Как не бывает таких имен? А вы, собственно, кто сами-то по национальности? Ну так вот и слушаю дальше. И хотел он сделать Россию на порядок лучше. Или на два порядка. Хотя порядку в ней от этого как-то не добавлялось. А все потому, что коррумпированное правительство под кодовым названием Russian Mafia очень не хотело, чтобы такой замечательный человек наконец-то поставил все на свои место. Вот и приходится простому русскому парню бегать в оплот русских повстанцев в городе Волгоград. Там его тепло встретит дядя Василий и объяснит, что стоит только зоручиться поддержкой Соротово (О, Соротов!!!) и Украин-



ны в лице Донецко (ведь это родина Бубки, да и единственный Открытый чемпионат СНГ по ЧК том проходил), как оплот правительства Воронеж подет, и останется только захватить власть. Продолжать? Нет? А может, вам про греков или немцев россказось? Тоже не надо? Странно...

То есть с сюжетом все предельно ясно. Назвать его в меру абсурдным — глупо пошутить.

На сценаристе решили сэкономить. Тогда будем смотреть на то, как в игру играется.

Тут собака не пробежала?

В цифровое веко — супертехнологии, а в веко коменья... правильно — зоклиния. Нет, ну что вы собирались сделать с врожеским флотом, приближающимся к вашим берегам, когда у вас дох-

Город Воронеж, улица Лизюкова. Русская мафия не дремлет.



лая кучка воинов, туповотый герой и шамон, который отбросил коньки от первого пинка? А вот соорозить этим сомм шамоном торнодо — и дело в шляпе: нет кораблей (утопили) — нет и пассажиров (тоже утопили, как ни странно). И это правильно. Тем более что зоклиния — одно из наиболее красивых чостей игры.

Примеч тут собак? А вот это нововведение мне жутко понравилось. Берешь юнит и посылаешь его на разведку неисследованной территории. И он сам ее отыскивает и обискивает. Примеч о результатах тут же докладывает. Примеч в локальные битвы, требующие поддержки тонков и артиллерии, сторуется не ввязываться. Так вот, собака бегает шустро и разведывает хорошо. Обычная картинка: бежит собака, а за



Тот зор, з зеленых зотках, зискился. А з зотом зотисился на здрен Апане!

ней — мужик с дубиной (наверное, донгнат хочет). Вот только почему собоски есть лишь в каменном веке? Позже всех китайцы съели? Непонятненько...

На этом новости геймплея и закончились. В остальном он практически не отличается от AoE. Строим базу, опгредимся, строим армию, отбиваемся, переходим

А динамическое построение миссии? Нет, где-то я точно уже это видел, но здесь это доведено до крайности. От игрока укрывают конечную цель, выводя его очередные задочки по мере выполнения предыдущих. Поначалу это веселит, потом начинает утомлять, поскольку думешь уже только о том, когда же, наконец, это мис-

Ворота. Рухнули. А вовсе даже не глюк, если кто так подумал.



Поле посреди города? Легко! Прямо на мостовой.



в следующую эпоху, опять опгредимся, берем под контроль все ресурсы, добиваем (поменять стратегию по вкусу). Однообразие нарушают только отдельные квестовые элементы (в «русской компании» надо найти грузовик с картошкой, чтобы выйти за безобидного робота-тягу и выехать из города) и магия в ранних веках. Потом начинается козость, что это все то же «Эпоха Империй», только обретенная трехмерность. Абыдно, до?

сия закончится. Поди туда. Пошел. Разбей врагов. Разбил. Построй козурму. Построил. Все? Какой все? Спешой, дорогой, о кто за тэ-би будет храм строи? Ну после храма все? Ну до чего ленивый, ладно, убогал, радуйся.

Междумордие и прочие изыски

А с интерфейсом тоже не наприглись. Видимо, трудно было немножко задуматься и расположить его более компактно и удобно. Поэтому кнопочки скроини ровсосоли по уплом, кому надо — тот поидет. Я просто безумно обрадовался, когда камерю при помощи мышинного колесика сопослосилась «наехать» на войско. Но как ее вросать — ток и не нашел. Тут-то и становится ясно: необходимость прозрачности зданий. А как быть тем, у кого и колесика мышинного нет?

Не понравилось и отсутствие возможности как-то повлиять на сложность игры, скорость ее протекания (между тем, эти регуляторы для игры в мультиплеере есть). До и окончание миссии становится большим сюрпризом для игрока. При выигрыше не стоит пассивно сидеть и ждать, когда игра само соблаговолит перейти к следующей миссии. Надо нажать на Exit

the Game. Тогда вы попадете в уже знакомое вам окошко компании, где и увидите новую открывшуюся миссию. А кто сказал, что будет легко?

Графика. Не стоит сильно приближать камеру к персонажам — они лучше смотрятся на расстоянии. Уроды из десятка полигонов вблизи вызывают отвращение. Хотя издаലെка многие эффекты смотрятся весьма и весьма неплохо. Особенно меня потрясло зрелище падающей башни. Правда, похожая анимация у разрушаемой избушки вызывает просто восторг — пыли, что ли, в ней было так много, если после того, как ее, болезненную, разломали топором, поднялись такие облака непонятно чего. Елки — как живые, но не забудьте, что они тоже умрут, едва вы к ним приблизитесь.

Звук. Странные вскрики, странное озвучивание, когда интонация голоса по мере произнесения фразы меняется от вопросительной к восклицательной и обратно к вопросительной.

Странные акценты, которые американцы принимают за русские и греческие. Музыка, правда, приятно. Но вы же не музыку собрались слушать, правда?

А вот редактор мне понравился. Обилие возможностей и просто их расположения сразу привели меня в состояние блаженства. Тем более что лишние карт к игре не приложено. Редактор есть — сам новояте. Не маленькие.

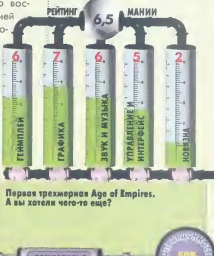
Нокаут

И вот игра лежит, поверженная, забитая, вы уже не желаете на нее даже и смотреть. А зря. Потому что, если вы играли в Age of Empires, то будете играть и в Empire Earth. Просто главным стремлением разработчиков было — не сломать то, что уже построено и любимо многими. И они не сломали. Попробуйте, вероятнее всего вам понравится это маленькое чудо. А может быть, вы даже приведете в восторг от акцента Григория и его верных соратников. А может быть, вас просто потрясет собака, наконец-то убежавшая от мужика с дубиной. И игра прочно займет место на вашем винчестере... До прихода Age of Mythology. ■

А в чем твоя фишка?

Прочитав все ранее написанное, создатели игры, скорее всего, обиделись бы и заявили, что столько всего нового для нас, неблагодарных, придумали, а мы еще и возмущаемся. Как будто одной трехмерности нам мало.

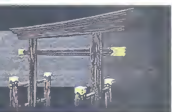
А ведь точно, есть новое. Система глобальных опгредов. Вот вы выполнили вы какую-то задочку, а вам это поро очков каплет. И можете вы за эти очки глобально улучшить вашу расу. До конца компании. Например, повысить на 20% скорость варения крестьянами сомогана. Нужное дело. Главное — прийти то, что нужно, поскольку слишком того, что можно заопгредить, не ваяик, а просто огромен.





Kennet
kennet@freemall.ru

TAKEDA



ЖАНР

WarGame

НЕСКОЛЬКО

P-200, 128Mb

PII-400, 512Mb

НЕОГРАНИЧЕНО

Издатель: Xicat Interactive

www.xicat.com

Разработчик: Magitech Corporation

www.ezgame.com

Похожесть: Упрощенный и сплюснутый

"Сегун"

МУЛЬТИПЛЕЕР:

Интернет

КОМПЬЮТЕР

Пролог на Земле

Слышим аплодисменты с балкона. Вручается... Эй, тише там! Специальный приз «За мужество» вручается команде разработчиков из Торонто — Magitech Corporation, создателям игры Takeda, разработка которой началась два года назад. Определенно, необходимо мужество, чтобы выпустить такую игру — и даже на ту же самую тему объединения средневековой Японии — после того, как заинтересованный народ уже успел не только поиграть в «Сегуна», но и положить на полку пройденный вдоль и поперек олд-он Warlord Edition. Казалось, «Takeda» выехать уже просто не на чем. Но, удивляясь сам себе, скажу — да! Да, смотреть на нее в первый раз лучше всего под общим наркозом, чтобы не возобладали естественный порыв выбросить ее к чертовой матери в окно. Во второй раз виднеть все то же самое, но разрушительных порывов уже не возникнет. Из любопытства смотришь в третий раз. Потом в четвертый. В пятый... Незаметно наступают утро. И что же — всю ночь в просидел за отстойной по всем параметрам игрой? А за стойку — ради какой-то — даже и не брелся? Да что же это такое? Объяснись, дорогой...



Все построились, поздоровались
с противником — можно и бой начинать.



Объяснительная записка

В каком же фильме было: «Он все-таки обманул нас. Мы построили армию формации «тигра», потому что ожидали, что он применит формацию «дракона». Он же построил армию в формацию «рыба». И нам нечем ему ответить». Точно. На стартовом экране я выбрал построение войска в соответствии с той тактикой, которую ожидал от врага, глядя на его стартовую формацию. А тот взял и перестроился, как только начался бой. Из его формации это было легко сделать. И сражение превратилось в Capture The Flag. Последний шанс на победу — если сейчас мой лучший генерал — Бабо (с удивлением на последнем слове), командир полка золотой кавалерии — прорвется к чужой штаб-квартире

Глумились боги над людьми, глумились... Вот уже и да компьютерных игр добрылись. А нечего, дорогие, восклицать чем пополам. Так что выдумали они откуда-то хитовую игрушку недавнего прошлого — «Сегуна», да как дали по ней сверху доской! Смачно так. Мало того, что до двух измерений ее сплюснули, так еще и память отшибли. Спросишь у нее — как тебя зовут?

А она тебе — «Takeda». Вот так так.

После взяли боги нажигки да обкарнали все, что считали лишним, — а лишним они, разумеется, считали все выдающиеся черты, которые у «Сегуна» были, — изобилие юнитов, нелинейную кампанию, стратегический менеджмент.

Для полноты картины лишним играло возможности самому набирать армию, о массивные трехмерные маневренные сражения на открытых пространствах заменили плоскими лобовыми стычками на полях чуть побольше футбольного.

Перетягивались, пахикали — ух, доска! Ну полый отстой получился! Кому бы теперь это чудо из породы ретроимитов вейреймас поддунуть? Со временем боги волею оборотятся, сунулись немножко в прошлое. И остались ведь люди...



Экран компании. Наш флаг — красный!

ре и срубил гордо реющие там штандарты, то мораль вражеских солдат упадет настолько, что они обратятся в бегство. Почти наверняка. Бабо уже на середине поля. Какой прорыв! Вот меченосцы врага на пути. Взмахнется белая пыль из-под копыт лошадей — место достаточно, и золотая конница разогналась для атаки. Удар! Конница почти не замедляет движения. Там, где она прошла, остается широкая дорога, устланная втоптанной в землю телами.

Между тем бой все ближе к нашей штаб-квартире. На экране появляется окошко с текстом. «Оякатосама!» — гласит обращение. Оякатосама? Считается, что оякатосама клан Токедо, то есть глава клана, дайме, — это сам Токедо Шинген, один из генералов, преданных в игре. Но нет, ребята. Оякатосама — это я. Последний из нескольких генералов старшего и младшего возраста, носивших фамилию Токедо, погиб пару сражений назад. Но прочие генералы по-прежнему посылают вести, начиная их с этого обращения — оякатосама! Так, и что у нас за новости? «Оякатосама! Наш отряд не смог остановить противника!» — это сообщение от нашего специального полка. Сверху. Где-то там, за кадром видимого поля боя, полк, назначенный в данной битве представлять возможные фланговые прорывы, только что не смог остановить специальный полк противника, назначенный такой прорыв осуществлять. И с минуты на минуту из обстрелного «за кадром» появится вполне реальный, скорее всего злитый отряд, почти наверняка — кавалерия. И произойдет это, по правилам игры, совсем рядом с нашей штаб-квартирой. В ближнем к нам углу карты уже разбухает пятно вражеского шве-

Замок, собственно, уже взят. Можно идти дальше.



та — конный полк, здравствуйте, ждали вас... Отдаю приказ бить в барабаны, чтобы поднять моральный дух бойцов. Баба уже рядом с вражеской штаб-квартирой, его берут в плен или резервный полк вражеских копленосцев — длинные копья остановят конный полк без труда — но я вижу, как золотая конница без моего приказа (да я и не могу командовать батальонами) разделяется — один батальон идет на перехват левого полка копелюшечки, другой — правого. Сам Баба с остатками полка продолжает движение к штаб-квартире противника. На территории нашей штаб-квартиры уже идет бой... Один флаг срублен. Я пытаюсь снова отдать приказ бить в барабаны, хоть и знаю, что прежнего эффекта это не окажет. Однако мне сообщают, что барабаны разбиты атакующими врагом. Баба со своими конниками уже в двух шагах от вражеских флагов, как вдруг... Бах-бах. Высятся белые дымы. Полк мушкетеров охраняет саму территорию штаб-квартиры. Неуязвимый Баба, мой лучший генерал, сумевший уцелеть в самом пекле дождины сражений... Короткое бах-бах — и траурный красный крест намертво перечеркивает его портрет в нижнем поле игрового интерфейса. Конница становится мушкетеров мгноვნно, срубает чужие флаги. Несколько секунд вражеское войско еще сражается, словно по инерции. Потом, постепенно, обращается в бегство. Победа. Жалко Бабу, надо переиграть еще разок...

Что должен знать каждый самурай

По сути, «Такэда» — тот же «Сегун», но все его отношения плоский. Есть юниты, кои всего пять видов. На поле боя они действуют в рамках строгой системы расчета морального состояния/физической усталости, четкого баланса между силой/слабостью разных видов войск и огромного влияния командиров на боееспособность подразделений. Плюс система набора опыта и совершенствования боевых навыков. Принципы формирования армии в «Такэде» чем-то даже ближе к жизни, чем батальная система «шотомовки» войск в «Сегуне». У каждого генерала есть полк, состоящий минимум из одного батальона, которым Сам

и командует, а максимум — из четырех батальонов полной или неполной комплектации. Тогда тремя другими батальонами командуют его капитаны. Мы не можем повлиять на то, какое количество бойцов выставит тот или иной генерал — это определяет некий условный «экономический ресурс», но можем обозначить тип полка: конница, меченосцы, копелюшечки или стрелки. Стрелки — лучники или мушкетеры, смотря у какого генерала какие возможности. Опыт в управлении этими типами подразделений у генералов разный и накапливается раздельно — то каким видом войск чаще командует, — то это уже нам решать. Конники и мушкетеры, как правило, в дефиците, поэтому требование к генералу предоставить именно мушкетерный полк запросто может оставить не у дел его капитанов, буде таковые имеются, — им не хватит подчиненных.

Интересно и то, что любой полк полного состава, кроме конного, состоит из юнитов двух типов. Три основных батальона — и один батальон «поддержки». Например, три батальона копелюшечки — один батальон лучников. Реальные полки ведь так и формируют — из разных видов войск.

Теперь о цепочке командования: это командир армии, от высшего звена к низшему. На высшей ступени находится маршал, тот из генералов, кому поручено охранять штаб-квартиру в данной битали. Должность, определенно, не постоянная. Потом — генералы. После них — капитаны, командиры батальонов, которые руководят своими людьми на поле боя с определенной долей самостоятельности. В случае гибели генерала его место занимает один из капитанов. Наконец — простые солдаты, эффективность которых в бою сильно зависит от навыков командующих ими офицеров. Есть даже формула: навык солдата равен 50% навыка его капитана плюс 30% навыка генерала плюс 20% навыка маршала. У каждого из офицеров есть портрет, имя и набор личностных характеристик, как документированных, так

и не поддающихся количественной оценке. И это почти гениально. Потому что именно из-за этих недокументированных характеристик на поле боя они ведут себя совершенно как живые люди — да так к ним и начинаешь относиться. Этому способствует и функция внутриигрового диалога, когда по щелчку мышью (Ctrl+Umb) из любого подразделения командующий офицер дает тебе краткий, но эмоциональный отчет по текущему состоянию дел.

Игровых уже не ради игры даже, а чтобы отследить судьбы конкретных офицеров, ибо в режиме кампании и офицеры, и простые солдаты переходят вместе с нами от одного сражения к другому, совершенствуясь и набираясь опыта. Офицер и его батальон получают баллы «хороести» — за срубленные штандарты врага, за убитых солдат и офицеров



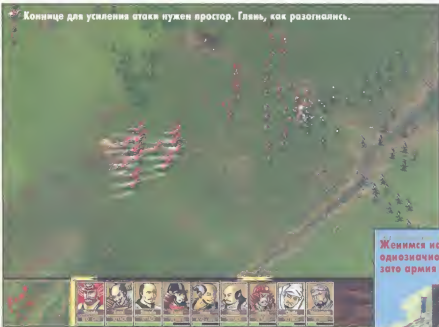
врага, за то, что первыми ввязались в бой, последними покинули поле боя или первыми ворвались на территорию вражеской крепости. Баллы эти влекут на «моральный дух» в следующем сражении и «опыт». Набранный опыт способствует росту основных навыков защиты и нападения, обозначаемых одним словом — «скилл». Существует еще и такая характеристика, как «клерство». Она важна, когда решается вопрос, слушаются ли еще люди своего командира, или уже ударились в панику и побежали. Но улучшается она только у маршала после победного сражения.

Ключи к победе

В игре 16 вариантов армейских формаций, упомянутых в старинных воинских трактатах, к примеру, «Копке», «эзмае», «голмусеки», «волна», «открытое крыло». По каждой формации на экране росстановой войск дается пояснение, когда, для каких целей и как конкретно ее использовать. Плюс каждый полк в отдельности можно построить двенадцатью различными способами. Опыт приходит с практикой, иногда верный выбор формации выигрывает битву. А иногда битву выигрывает правильное использование «специальных полков». На том же экране, на котором мы определяем, какой генерал какое место займет со своим полком в выбранной нами армейской формации, мы можем озадачить от одного до трех из них специальными заданиями. Это уменьшит количество наших полков на поле боя, поскольку в каждой битве их может принимать участие не более двенадцати, но иногда оно того стоит.

Когда из последних сил ведешь бой, рассчитывая на сокрушительный удар по вражеской

Конец для усиления атаки нужен простор. Глянь, как разошлись.



штат-квартире специальных полков, получивших козание «Strike», то ощущаешь себя прямо-таки Наполеоном в битве при Ватерлоо (Груши, где же Груши?). С другой стороны, чувствуешь себя полным идиотом, когда твоё лучшее подразделение, посланное для перехвата вражеской засады, козанием «Delay» сообщает, что врага найти не может — то есть противник не озабочился назначить спецполк, а просто вывел все полки на поле боя. И еще — сколько бы ни было спецполков, задание они могут получить лишь одно. Либо «Strike», либо «Delay» — делайте ваши ставки, господа.

Есть в «Токеда» и штурмы крепостей. Выглядят они, правда, несколько козливо. «Стучащему да откроется» — это козлом сотни оборотов толкуют у одних ворот, пытаюсь, видимо, их выбить. Зашитники отстреливаются. Через какое-то время ворота так даются взломать, и начинается обычная каша-малы на дворе крепости. Победа неизбежна, если только не пропустить диверсию вражеских специальных полков. Проблема защитника — будет это мы вынуждены защищать родовую замок от захватчиков — в том, что специальных формирований для размещения внутри крепости не предусмотрено. Формации стандартные — и понатыканные кое-как крепостные стены просто режут наши полки пополам. Если же штурмем мы, то враг подобный лапов не допускает, но больших проблем все равно не предвидится. Как правило, малыми силами ночав штурм одних ворот вражеской крепости, через другие можно относительно спокойно войти в замок.

Как Такеда Японию объединял

До, это преемник компании. Пару слов, пожалуй. Так вот, на фоне корты Японии, окрашенной яркими флажками, отражающими текущую политическую обстановку в плане принадлежности территорий разным кланам, присутствуют всего три кнопки. Первая — это опция игры. При нажатии на другую кнопку как бы происходит условный игровой год, на окончании которого у нас есть шанс получить последние политические известия в виде текста, сопровождаемого нейтральной картинкой. Известия сообщают о войнах и союзах кланов, о бунтах и любовных казусах, вроде применения в одном из сражений на севере страны новомодного оружия под названием «мускет».

За год наша армия отдыхает и становится сильнее — в соответствии с упоминавшимся «экономическим ресурсом» принадлежащих нам территорий. Подробности можно узнать, щелкнув мышкой на соответствующий флаг. Для тех, кто желает с ходу проявить свою агрессивность, существует третья кнопка. Жми на нее, и советники немедленно объяснят, в какой битве ты сейчас должен принять участие и почему это так важно. Рекомендации обязательны к выполнению — выбора игра не дает.

В случае победы отхватить себе дополнительный, тоже заранее определенный кусок территории, автоматически укрепляя собственную экономику, и, возможно, должен будешь принять какое-нибудь важное политическое решение. Потом можно снова кидаться в битву или дать армии годик-другой отдохнуть. Какою битву спланируют советники в следующий раз, будет зависеть от того, как долго мы отдыхали, отчасти — какие решения принимали. Вроде как нелинейность. Впрочем, движение вперед по ступеням выигрышных битв столь же однообразно, как и откат назад при проигрыше. Если отдохнуть слишком долго, то армия может решить идти в бой без командующего — то есть без тебя. А еще есть шанс быть отакованным во время отдыха, и тогда в бой придется вступать независимо от личного желания. Совсем уж линейной кампания не называется. То есть линия у нас одна, но двигаться мы по ней можем как вперед, так и назад. Такое вот взаимодействие.

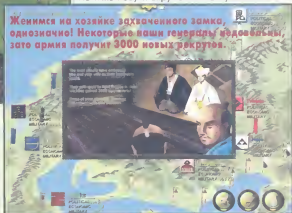
О том, что здесь не главное

Графика. Нет, даже говорить ничего не хочу. Средненькая, тормозящая — ну и шут бы с ней, ой? Свои юнты с чужими не спутаешь? У них цвета разные. К игровому интересу графика отношения не имеет. А может, и не так она плоха, если можно разглядеть, как конный

самурей лениво покачивает пикой бегущего в панике пехотинца. В игре есть эффекты дыма, тумана и смена дня и ночи. Все равно эти эффекты лучше не включать, иначе будет тормозить вплоть до полной неигровости. Оно и неудивительно — минимальные системные требования, по заявлению разработчиков, включают 128Мб оперативки. По мне, так лучше 256, а то и все 512 «мб» (метров). Это, глядишь, и поможет делу. Объясняется тормозинг просто — до 1000 юнтов на поле боя одновременно. После «Сегуна», правда, не впечатляет. Хорошо хоть к процессору претензий никаких: P-200, и нормально.

Музыка. На мой вкус, так лучше бы ее вообще не было. Однако же не отключил почему-то. Хотя мог. Звук окружения и озвучка батальных

Жеимся на хозяйке захваченного замка, одиозно! Некоторые наши генералы недоважны, зато армия получит 3000 новых рекрутов.



сцен? Сказал бы «хорошо», так ведь все с «Сегуном» сравнивать приходится, а по сравнению с ним... Впрочем, ладно. Пусть будет «хорошо».

Особые надежды разработчики возлагали на интернетовский мультиплеер. Главная фишка здесь в том, что единожды выданная игроку армия будет совершенствоваться и набираться опыта, участвуя во многих онлайн-баталиях. Этой игрей с элементами RPG. Это и в самом деле, наверное, интересно, а вот только попробовать не удалось.

В качестве вердикта хочу сказать, что первоначальная оценка игре в 5 баллов ко дню написания статьи выросла до 7,5 баллов. Не выкину я эту игру, потому как предчувствую, что поиграть в нее захочется еще не раз. Да и сколько можно играть в один только Игры? Иногда и просто игри! вполне достаточно. ■



Давалось совершенно неадекватной не вид, неожиданной глубины в отдельных местах и очень даже — на удивление — впечатляющей тактической стратегии.

Darkmaster
Dark_Master@rambler.ru

WIZARDRY

8

Десять лет назад вышла свой лик геймерскому миру седьмая часть знаменитого ролевого сериала Wizardry. С тех пор многое изменилось: игры стали красивее, заметнее выросли в глубине, жанр RPG усложнился, игроки стали гораздо требовательнее и бестолковее. Вышло Wizardry & Warriors, которую усиленно прозывают "Wizardry 7.5".

Пришел год 2001, и на сцене нависало Wizardry VIII. Игра, которую ждали как мессию, не аглушала нас громадными лозунгами. Скримостант в стороне — знающий себе цену ветеран в толпе галдящих новичков. И в не магу избавиться от чувства, что накаленье, всащенное на "Диабл", будет смотреть на Wizardry как всем известное упрямое животное на новое ворота. Хата, быть может, и в не нрав, быть может, культовая RPG займет достойное место в душах современных геймеров, о великой серии уйдет но покой в зените славы. По крайней мере, хочется в это верить. Завершив вступление, хочу наблюдать кампания "Бука", недоразумию ном игру, которую астоялый мир черт знает когда увидит — и неизвестно, увидит ли вообще, поскольку мизровой издатель все еще не найден.

О сюжете

В конце седьмой части Wizardry злодей Dark Savant, захватив мощный артефакт Астрал Домайн,

спрыгнул на своем черном корабле в неизвестном направлении. Но оказавшись, что творцы Всепенной создали не один, а три мощнейших артефакта. Астрал Домайн — налупенный силой самой жизни, Хаос Молари — источник перемен, и Дестине Доминус — хранивший в себе все знания Всепенной. После пропажи Космической Кузницы скрывать артефакты стало невозможно. Судьба Астрал Домайн нам уже известна, Хаос Молари лапал в руки к народу муков, Дестине Доминус долгое время лился под стеклом в удачном монастыре на планете Доминус, но, по слухам, был украден безумцем по имени Мартен.

Нашу партию нанимает для охраны муков Гримлак. Гримлак полу-

RPG

ЖАНР

Издатель: "Бука" www.buka.ru
 Разработчик: Sir-Tech Canada www.sir-tech.com
 Похожести: Серия Wizardry
 Сайт Игры: www.wizardry8.com

ПИИ-300, 64 Мб
 ПИИ-600, 128 Мб,
 64Мб 3D уск.

НЕОБХОДИМО

МУЛЬТИПЛЕЕР:
 нет

чил Хаос Молари от одного из своих братьев по расе и теперь хочет спетать на Доминус. На орбите планеты мы попадаем под огонь черного корабля Чернокужника, Гримлак погибает при аварийной посадке. Опять придется во всем разбираться самим.

Об игровом мире

В игровом мире нас прежде всего интересует его размер. Шутки шутками, но продолжительность предыдущих игр впечатляла — и восьмая часть не стала исключением. Только по первой локации можно продробрить часа два, и при этом не обойти все закоулки. Перемещаться между локациями приходится лешком, что разнообразит главное течение геймплея как бы случайными событиями и дает ощущение целостности мира. Например, на одном из многочисленных перекрестков мне встретился подозрительный тип по имени Рэзтус. Рэзтус, который полпросил помочь ему... "снять" деньги с банковского счета. И несмотря на то, что мошенник явно стоял тут в расчете на встречу со мной, — приятное ощущение полученного буквально посреди дороги квеста греет душу.

На необычных просторах Доминуса вы встретитесь с огромным множеством обитателей планеты всероличных рас и обличий, известных под кодовым наименованием "NPC". С ними вы можете поговорить о чем угодно. Беседа ведется при помощи ключевых слов, набираемых вручную. Впрочем, если включить "упрощенный режим общения с NPC", то игра автоматически будет добавлять новые темы для разговора в длинный список. С NPC можно вступить в торговые отношения или просто присоединить к партии (правда, далеко не всех). Честь и хвала разработчикам, которые также предоставили нам возможность грабить и убивать NPC, захит NPC и вообще вести себя неприлично. Эти маркетичные компьютерно-



Фонтан в Арнике.



Отряд вернулся к изначальному построению.

го разума, помимо всего прочего, поставляют квесты, награды за успешное выполнение которых служит оно — экспа, долгожданная и прятательная. Тут, кто скажет, что в Wizardry VIII — простые квесты, будет отодан на растерзание королевы рапаксов Аль-Селекс. Квесты сложные, и поначалу необходимый опыт зарабатывается в нетеропливых [потому что пофазовый, но опасный бои]. "Монстраник" Wizardry VIII велик, могуч и разнообразен. Элементали и нежить, люди и рапаксы (раса демонов), насекомые и млекопитающие — все они готовы в едином порыве отдать свою жизнь, чтобы вы могли немного улучшить характеристики своего персонажа.

О ролевой системе

Ролевая система Wizardry всегда приводила в восторг поклонников вдумчивой игры и вызвала голубую баль у любителей "рапаксов" типа "три силла и кула шоток". В восьмой части присутствует 11 рас и 15 классов; у каждого, естественно, свои недостатки и преимущества. Никогда не пропала знаменитая связь "раса-класс", один из столпов местной ролевой системы. Смысл ее в том, что в Wizardry, в отличие от других RPG, определенные расы изначально предрасположены к некоторым профессиям (классам) и с большим трудом осваивают все остальные. И если, к примеру, в Might & Magic созданный вами гоблин-волшебник всего лишь незначительно уступал своему эльфийскому коллеге, то в Wizardry неправильно сгенеренный персонаж будет испытывать массу трудностей, и сохранить его в живых будет непросто.

Среди рас наряду со всем знакомыми эльфами, гномами и эномами есть, например, равулфы — раса полулюдей-полусобак, или мукуи — раса мотыжных существ, отдаленно напоминающих снежного человека. Среди классов, помимо воинов, воров и магов, можно обнаружить такую экзотику, как валкирия или психоник. У каждого класса имеется какое-нибудь уникальное свойство. Валкирия, скажем, умеет обманывать смерть. Сколько раз бывало — кажется, уже конец: удар, истощенный крик, отправили девушку в Валгаллу, монстры прокляты! Но не тут-то было — обманула старую мумию с костью, белокскура востепенила опять крушит вражеские черепа.

Обысканом стоит механик — новый для Wizardry класс. Он один может собрать из пары самых обыкновенных предметов нечто совершенно новое. Его не пугают всякие высокотехнологичные

предметы, вроде чипа от микро-волновки, да и вооружен он омиганом — совершенно нетипичной для фэнтези-игр пушкой, которую теоретически неумолимо алгебрит по мере повышения своего уровня.

Для полного счастья можете определить характер каждого игрока: характер каждого игрока — например, вальк-одиночка или добродушный интеллект. Особого воздействия на игру эта возможность не оказывает — от характера героя зависит в основном его реакция на игровые события.

Наши подопечные обладают двумя типами характеристик. К основным относятся сила, ловкость, живучесть, подвижность, интеллект, благочестие и восприятие. От них напрямую зависят показатели вторичных свойств персонажа, как та: уровень здоровья и магии, выносливость (та самая stamina), уровень защиты (класс брони) и тот вес, который может поднять герой. Учтите, что перекуренные герои спрощаются заметно хуже. С основными характеристиками косвенно связаны разнообразные умения: мастерство в обращении с оружием, филология, музыка, магия и многие другие. Навык "ближний бой", например, базируется на интеллекте и восприятии, так что забудьте о стереотипе "тупой, но сильный боец" — такие уже не в цене.

Магические знания делятся на четыре школы: та магия, к которой все привыкли, то есть магии и огненные шары; заклинания священников; алхимические заклинания; и психоника. Кроме принадлежности к школам, заклинания распределяются по шести сферам: четыре стихии, разум и божественная магия. У каждой сферы свой вид магии: израсходовав всю огненную магию, волшебник не сможет накопить даже самый зловещий огонек, независимо от наличия магии пяти остальных видов. Оригинально и необычно для жанра в целом — но не для серии Wizardry.

После повышения уровня вам предоставляется возможность улучшить показатели героев. Поднимать можно показатели основных характеристик (максимум — 100) и навыков (максимум — 75). Достигнув заветной сотни, вы получите дополнительный навык; скажем, герой-интеллектуал будет награжден навыком "усиленное колдовство". Навыки растут и сами по себе, по мере применения, причем

могут достигать высот невиданных — но только в "свободном полете", вручную — 75 и ни единый больше. Но не стоит огорчаться — каждый навык чем-то полезен. Разовьете до упора один, будете прокачивать другой. А основные навыки и без вашего прямого участия растут как на дрожжах.

Резюмируем: ролевая система Wizardry — отрада для настоящего рапакса. Создание партии — ну просто игра в игру, сложная и увлекательная. Хота, положив руку на сердце, от разработчиков Wizardry трудно было ожидать иного.

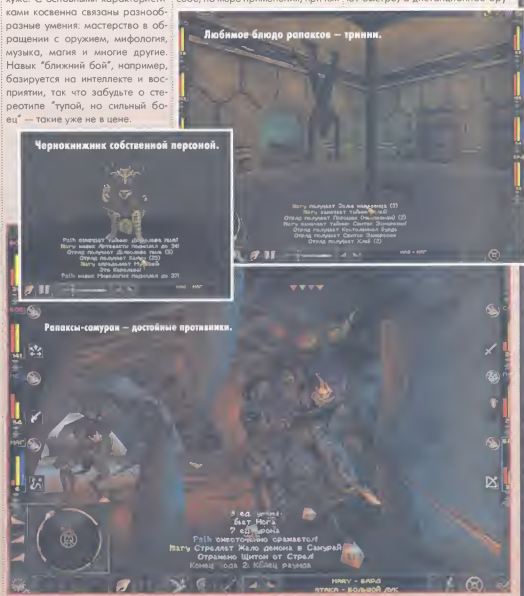
О боевой системе

Бой в Wizardry происходит по фазово. Перед началом каждой фазы вы раздаете команды своим персонажам, жмете на кнопку "Конец хода" и наблюдаете результат. Для новичков непривычно — но привыкаешь быстро. Если цель уже уничтожена, персонаж автоматически выберет себе другую жертву. Протвинки бегают быстро, а дистанционное ору-

Любимое блюдо рапаксов — тринни.

Чернокожик собственноручно.

Рапаксы-сумран — достойные противники.



жие бьет несильно и нередко мимо цели, поэтому большая часть врагов уничтожается в ближнем бою. Костюющий заклинания никогда не промахивается — но зато при неудачном раскладе spells могут "отразиться" в колдуна и в его партию. Очень, знаете ли, приятно получить по башке от собственноручно прокачанного мага. Совсем другое дело бора. Сыграл на волынке — у врагов уши запело и характеристики

О партии родной

Состоит эта дружная банда из шести товарищей, к коим, если вы того пожелаете, могут присоединиться два NPC. Причем будут исправно нести службу, выполнять все ваши указания и расти над собой вместе с созданными вами персонажами. Единственная проблема — могут отказаться идти в некоторые локации, в оправдание приводя аргументы типа: "мне мама в детстве говорила, что там

Склеп Хайгорди. Суровые ребята.

Патруль Анпани.



понились, отступал на барабоне — ускорил товарищей. Единственная проблема — музыкальные упражнения требуют очень большой выносливости.

Очень многое зависит от построения партии, которое мы можем в любой момент увидеть на наглядной схеме (и изменить). Вопреки бытующим, стоящие позы всех, не могут достать противника клинками и, израсходовав ману, становятся практически бесполезными в ближнем бою. Хотя виртуозности в обращении с двуручником от нас ожидать не приходится, но все же обидно. Однако это просто вранье по сравнению с тем, что бывает, когда врагов удается заставить вашу дружную компанию встать в боевую линию. Оказавшись на острие атаки колдуны смачно рубят в капусту, а оставшиеся не у дел робинизы мечом и топором бесслышно скидывают кулаки и громко матерятся. Такие происшествия весьма разнообразят игровые будни и позволяют игроку освоить новы скорости загрузки. Описание ужасной резни непосредственно перетекает в отчет...

живут злые монстры". Решается противоречие просто — партия телепортируется в нужное место, и уж тут никакая трусливость собрат не денется, хотя и вымотает все нервы, поминутно сообщая, как же ему здесь плохо. Стоит также упомянуть о возможности перенести в игру партию из Wizardry VII. У нас сохранились старые сейвы?

О графике и прочем

Что вам сказать о графике Wizardry VII? Сравнения с грядущим Morrowind оно не выдержит, но игра выглядит достойно, и уж всяко лучше, чем неизвестная Wizards & Warriors. Конечно, еще немного полигонов не помешало бы, но тогда и системные требования подросли бы неслабо.

Очень здорово, что уже потрепанного врага можно отличить по живописным кровоподтекам, появляющимся на его теле в процессе боя. Особо хочу отметить, что у Wizardry "правильный" движок, и FPS неминуемо повышается при переходе на более быстрое железо — не в пример некоторым "Ар-

канумам", которые умудрились тормозить на гитаровском "Атлоне". Да и ускоритель не является насущной необходимостью, хотя и весьма желательна.

Приятная музыка, хороший звук, отличная озвучка диалогов — все это поможет втуниться в игру, а большего от них не требуется. К интерфейсу постепенно привыкаешь, хотя не проходит ощущение, что он мог бы быть и попроще.

В Sir-Tech прислушались к просьбам фанатов сериала и сделали удобную мини-карту с возможностью масштабирования и добавления собственных пометок. Пользуйтесь на здоровье.

О геймплее вообще

Хорош геймплей, очень хорош. Интересные квесты, проработанный мир, лихо закрученный сюжет. И битвы не надоедают. Ну, или почти не надоедают. Просто на определенном этапе ваша партия становится слишком сильно для

несчастных монстров, и последние начинают восприниматься как досадная помеха. Но через некоторое время на сцену выходят более достойные представители монстрачьего племени, и битвы вновь обретают сложность, удовлетворяющую взыскательного геймера. А вокруг — рутковатая красота. Храмы и подземелья, скульптуры и витражи, водопады и озеро лавы. А какая здесь луна! Когда над бранным полем восходит ночная красавица, сердце бойцов поют от восторга.

Wizardry захватывает, увлечет в свой мир и держит крепко-крепко. Она очарует и на всю жизнь оставит след в сердце геймера. Не пропустите ее — такие игры скоро исчезнут под потоком попов, не выдержат натиска тупых боевиков и скроются в колдовском тумане под звон клинков и грустный плач лютни.

P.S. Для любителей трудностей в игре есть специальный режим — "Железная воля". Включив его, вы лишитесь возможности сохраниться по желанию. Заветный "save game" происходит автоматически при выходе из игры. Но это — для хордакорнейших из хордакорных ■

"Благодарим компанию "Бука" за любезно предоставленную версию игры".



Все любители RPG — настоящие. Остальным также рекомендуется.

ДОЖДАЛИСЬ?

95%

Андрей Верещагин
soldier@igromania.ru

Антон Логвинов
-all@dubna.ru

ALIENS VERSUS PREDATOR

ЖАНР

3D Action

РЕКОМЕНДАЦИЯ

PIII-450, 128Mb,
16Mb 3D уск.

PIII-800, 256Mb,
32Mb 3D уск.

РЕЙТИНГ

Издатель: Fox Interactive/
Sierra Studios/SoftClub
www.foxinteractive.com / www.sierra.com
Разработчик: Monolith www.lth.com
Похожесть: Aliens vs. Predator,
No One Lives Forever
Сайт Игры: www.aliensvspredator2.com

МУЛЬТИПЛЕЕР:
Локаль, Интернет



Первая AvP была на редкость атмосферной и захватывающей игрой, на обилие массы мелких недостатков, изредка портивших общее впечатление. Однако эта не помешала огромному числу игроков вскоре увлечься красивой войной между наядями, Чужими и Хищниками. Издатели AvP, FOX Interactive, быстро поняли, что народ жаждет продолжения. Правда, из-за внутренних разногласий FOX случился от игры разработчиков новая часть (компании Rebellion), а проект AvP 2 перешел к Monolith. "Максималцы" уже имеют опыт создания "киноподобных" игр (No One Lives Forever), и, напомним на руки, они взялись за дело.

Один на всех

Действие игры происходит на богатой забытой планете LV-1201, где расположился планетарный комплекс компании "Вейланд-Ютани". Именно здесь злобный доктор Эйзенберг, вопреки всем запретам, проводит исследование древнего Ульча Чужого. Ему помогает команда наемников во главе с генералом Рыковым. Как и следовало ожидать, в один прекрасный день подопытные Чужие вырвались из мест заточения, и часть комплекса стремительно освобилась от присутствия людей. Впрочем, Рыкова и Эйзенберга это не остановило — они укрепились в оставшейся части комплекса высоко в горах и продолжили исследования.

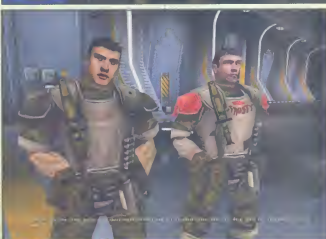
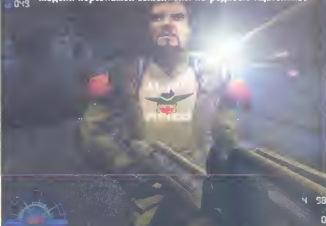
Спустя несколько дней на планету прибыла команда Хищников — чтобы поохотиться. Генерал Рыков уже поджидал их, мечтая свести личные счеты. А через несколько недель на орбите появилась корабль USS Verloc с взводом пехотинцев на борту, посланный правительством по просьбе руководства "Вейланд-Ютани", обеспеченного потерей связи с Главным Комплексом на планете.

Фигуры были расставлены, первые ходы сделаны — началась большая игра.

Вообще, говорить о сюжете AvP 2, что называется, "в лоб" — нельзя. Также как и нельзя написать на его основе полноценную книгу или снять фильм. Monolith избрали поистине уникальный подход к написанию сценария. Дело в том, что сюжет игры — один для всех трех персонажей: человека, Чужого и Хищника. Есть отправная точка (инцидент в Главном Комплексе) и некая последовательность событий. Каждый персонаж включается в историю на определенном удалении от этой отправной точки и воздействует на дальнейшее развитие сюжета. Это воздействие становится заметным при игре за другого персонажа. Например, играя за десантников, которые прибывают на место действия через полтора месяца после катастрофы, мы застаем пустынный комплекс, где уже давно царствуют Чужие и охотятся Хищники. А играя за Чужого, мы лично участвуем в инциденте и после того — становимся его непосредственным значимком.

Иногда герои даже встречаются друг с другом! Ощущения от этого просто непередаваемые. Представляет — вы прошли игру за Хищника, а потом, играя за Чужого, наблюдаете со стороны то, что с вами было! Правда, без всякой возможности вмешаться в происходящие события — оно и понятно. Подобных моментов в игре очень много, сюжетная линия невероятно детализована. Вообще, понять все перипетии сюжета можно, лишь пройдя игру за всех трех персонажей — что вкупе с вышесказанными сценарными ходами многократно увеличивает интерес к игре. В общем, памятник разработчиком и низкий поклон. Повторюсь, уникальный подход.

038 Модели персонажей выполнены на редкость тщательно. 09



Кстати, вместе с приходом единого полноценного сюжета исчезло и деление на эпизоды — игра перестала быть набором эпизодов, как первая часть AvP.

И на расвете вперед

Несмотря на общий сюжет, начинать игру можно за любого из персонажей (и все же рекомендую играть сначала за человека, потом за Хищника, а Чужого оставить напоследок). Единственное, что зависит от выбора, — порядок составления кусочков сюжета в вашей голове. Кстати, может показаться, что "компания" за десантника самая длинная — но это не так, число уровней для всех примерно равное. Просто люди бегут гораздо медленнее Хищника или Чужого, из-за чего и увеличивается продолжительность этой части игры. Кроме того, немалую роль в замедлении процесса играет... строк. Но об эмоциях ниже.

Что рудет — люди здесь совсем не беспомощные сосунки, как это было в первой части. Каблорот, лодчас становится жалко Чужих, когда видишь, как легко их выжидают команда инфильтрации. Вообще же, защита от Чужих наемники нагородили серьезную — знали, с кем имеют дело. Поскольку расставлены знакомые уже по фильму самонаводящиеся пулеметы, которые рубят в капусту все подряд, а Чужих — особенно. Неподалеку от пулеметов иногда тусуются охранники и томоярные андронды, которые, прежде чем открыть огонь, бормочут себе под нос нечто вроде "цель захвачена".

Чтобы защищаться от Чужих и Хищников, хрупкий (хотя и не такой, как в первой части) человек должен быть вооружен до зубов. Помимо знакомых ножа, пистолета и импульсной винтовки, морехв таскает с собой гранатомет (о к нему — гранаты нескольких видов, огнемет (красный), ракетницу (тяжелую

и сердито), смартфон (его надо носить на цепь, после чего о точности попадания можно уже не беспокоиться) и даже снайперскую винтовку. Последняя, видимо, сделана только для мультиплеера, ибо в сингле она появляется за несколько минут до финала, причем и тут ее толком применить не выходит.

Помимо пушек разных сортов, Харрисон (так зовут морпеха) использует ряд интересных приборов и устройств. Это знакомые по фильму детектор движения (по-прежнему играет роль главного нагнетателя

Чужой великолепно ориентируется в темноте.



Человек. Вид изнутри.

"Открытые" уровни просто поражают воображение — чертовски красивы.



атмосферы), напеленные фонари, осветительные шомки, устройство для взлома компьютерных систем (то самое, которым Хисс в начале фильма открывал входную дверь капокан), а также очки ночного видения. Плюс ко всему разработчики засунули в игру Jet Pack, позволяющий летать. Правда, я узнал о его существовании уже после того, как прошел игру, и несколько об этом не пожалел. Но при желании можно найти применение и ему — например, провизжать в тайники, перепрыгивать пропасти, а также легко уходить от палани и уничтожать врагов с воздуха. Правда, доступен Jet Pack лишь в нескольких миссиях, да и раскоды ется он слишком уж быстро.

Выхожу один на дорогу

Второй участник заварушки — Хищник, с его фирменной невидимостью, четырьмя типами зрения, трехкратным "зумом", а также — новшеством второй части — умением невероятно высоко прыгать. Кстати, с типами зрения кое-что произошло. Во-первых, исчез аналог прибора ночного видения, а взамен его пришел режим, в котором видны технологические предметы (например, оружие). Еще один приятный момент (Monolith — молодцы!) появился элемент "облома" при использовании какого-нибудь типа зрения. Помните, как во второй части сапи

про Хищника никемные лядишки пытались надурить его с помощью оффканара, поглощающего выделение тепла? Вот и тут вы можете встретить нечто подобное. Как-то раз я бродил по базе, переключившись в режим обнаружения людей, и тут по мне начали стрелять. Долго я вертелся по сторонам, прежде чем догадался переключиться на обычное зрение. После этой нехитрой операции я увидел, что на расстоянии руки стоит робот-охранник и полнит по мне в упор... Но его выстрелы я, в общем-то, плавать хотел — Хищник нынче лишен короткострельной зависимости от батарей. Энергия пополняется по нажатию одной кнопки, а лечение по-прежнему основано на использовании энергии — как следствие, в минуты затишья можно "бесплатно" подлечиваться (в бою не получится — слишком уж долго продлевается эта операция).

Как и раньше, Хищник чрезвычайно силен в ближнем бою. Несколькими ударами кулака (того, что с лезвиями) он может уложить обычного солдата, а если размахнуться сильнее, то и одного попадания будет достаточно, чтобы отправить его на тот свет. Впрочем, драться кулаками не имеет особого смысла, ибо у Хищника под рукой всегда есть острое копьё, с помощью которого можно несколькими ловкими движениями

убивает врага одним выстрелом, а если набрать дополнительную энергию — еще и прихватывает всех, кто стоит рядом. Сохранился и пистолет, но, по-моему, он плохо вписывается в общую картину. Зато появилась сеть — правда, хлипкая, долго удержать никого не может (а вспомните фильм), но мы и такой рады.

Прелести чужой жизни

Опять хочется кланяться Monolith — они сделали игру за Чужого интересной. Теперь это не тупая бегалка по вентиляции с эффектом головокружения и тошноты о-ля Descent, а полноценная кампания. Благодаря целостности сюжета, Чужому больше не нужно расти каждый уровень "заново". Кроме того, рост Чужого не находится в прямой зависимости от количества энергии (подобный дебилизм наблюдался в первой части) — им полностью управляет сюжет. Немного нереалистично, но точки зрения геймплея несравнимо более грамотно, чем это было раньше. Кстати, в силу "сюжетного роста" мы теперь начинаем путь Чужого с самого начала — из яйца. Поначалу в роли маленького мордохата (aschugger) находим себе одинокую жертву (иначе рядом стоящие люди немедленно вызовут команду инфильтрации) и бросаемся на нее. Все, зародыш отложен в человеческий организм. Спустя некоторое время мы обнаруживаем себя внутри бедной жертвы и своими собственными частями прогрызаем его грудную клетку! Как выразился наш хвеззачник дядя Федор: "Это они смачно сорганизовались!" Да уж, действительно смачно... Поздравляю, теперь мы — маленький нечеловеческий грудоед (chestburster — ляминте первый фильм), честию которого немногим сильнее boasting. Нужно расти — нужно кушать. Но кого? Люди не по зубам еще... Приходится тренироваться на кошках,

разрезать врага на мелкие части.

С оружием дальнего боя у нашего охотника тоже все в порядке. Чего стоит один гарпун (по сути, "снайперка"), который просто убивает при точном попадании. К сожалению, стрелы для гарпуна слишком быстро заканчиваются, но зато после очередного боя их можно собрать с трупов. Еще у Хищника есть фирменный метательный диск, который после навешивания на цель отправляется расчленять ее на мелкие куски. После успешного выполнения задания диск нужно вернуть обратно, и тут бывают интересные случаи. К примеру, как-то раз я запустил диск в охранника; успешно располосив тело, диск воткнулся в стену. Вскоре прибежал охранник с соседнего поста — посмотреть, что случилось. В этот момент я нажал кнопку возврата диска — и второе тело упало рядом с первым.

На плече у Хищника по-прежнему прикреплена пушка, которая

Момент ужаса позади — поверженный Чужой больше не будет прыгать на десантников с потолка.



блого их тут много по станции бродит. Вот немного подростков, и...

Когда Чужой превращается в дрона, он не только заметно увеличивается в размерах и меняет свой облик, но и обретает когтистые лапы и длинный колючий хвост. Кстати, хвост теперь играет роль парализатора — после удара жертву обессиливает и, еле стоя на ногах, ожидает последнего удара двойными челюстями... Также Чужой теперь может применять очень эффективный прием — резкий прыжок на врага с царапаньем его коттиками. Протикто показывает, что субъект, подвергшийся такому виду атаки, тут же испускает дым, но успев даже вскрикнуть.

Независимо от того, на какой стадии развития находится Чужой, он обладает завидными скоростными характеристиками и хорошо видит в темноте. Помните, темнота — друг не только модели, но и Чужого: благодаря небольшим размерам и темной окраске он может укрываться в слабо освещенных местах.

Другим неоспоримым достоинством любого (за исключением грудаев) Чужого является возможность передвигаться по поверхностям, расположенным под различными углами к земле, в том числе и по потолку. В верхней части это вызывало головкручение, здесь же все гораздо приятнее. Во-первых, ориентируются по помощи стрелочки по краям экрана, которые указывают расположение Чужого относительно нормального горизонта. А во-вторых, дизайн уровней стал гораздо продуманнее и логичнее. Кстати, ребятам из Monolith явно нравился фильм — Чужик не раз придется переигрывать проводку.

Дышите глубже

Непрямой атрибут любой хорошей игры — атмосфера. В первой части игры разработчики из Rebellion отлично передали атмосферу фильма "Чужие" — благодаря этому, собственно, игра и "выплыла". Перед Monolith стоя-

ла сложная задача — сделать, как минимум, не хуже. И они сделали — то, что превзошло любые, даже самые смелые ожидания. "Монолитовцы" умудрились создать неповторимую атмосферу для КАЖДОГО из персонажей!

Играя за лехтинца, вы чувствуете себя запертым в угол жертвой. На человека, которому нечего терять, может оказаться ослепное оружие Хищника — особенно если у него столько оружия. Вы боитесь, играя AvP 1? Хол То были цветочки. Здесь — в пять, в десять раз страшнее. Вытирая со лба холодный пот, не переставая удивляться тому, как мастерам разработчики играют на нервах! Непододит именно тогда, когда ты этого меньше всего ожидаешь, а когда, казалось бы, враг должен вот-вот появиться — взору предстает пустой коридор...

Ситуацию подогревает детектор движения, который теперь фиксирует любое колебание пространства — даже то, как открываются двери и раскрываются крюки! И снаружи комплекса (открытые пространство теперь не редкость, что безмерно радует) нельзя чувствовать себя в безопасности. То Чужой прошмыгнет где-то далеко в тумане, то из-за вращающегося вершины мордохавата — а когда идешь его обходить, чтобы пристрелить издалека (мордохос убивает с первого раза), на тебя сверху падает какой-нибудь другой Чужой. В общем, чаще жмите F6 — сохраняться теперь можно всегда и везде!

А как перед нашим взором предстает Хищник — это познать! Идешь снаружи комплекса, буквально дрожа в ожидании резкого прыжка Чужого. И тут тебе по рации сообщают, что кто-то идет за тобой по пятам: поднимаешь голову и видишь, как на фоне едва пробивающегося через прозвонные тучи солнца перелетает с одной крыши на другую сплут Хищника. Затем он по-киншинскому спрыгивает, долго из тебя см... Брр, все, хватит — сами увидите! Кстати, не думайте,

что всю игру вы проведете в боях с Чужими или Хищниками. Если бы это было так, то вряд ли бы игра произвела большее впечатление, нежели первая часть. Здесь, как и уже говорил, все пропит сюжет. Побегая в первой главе по Главному Комплексу и натапухавши вдоль, Хоррисон попадет в такой круговорот событий, что ему придется положить не один десяток немиков. Там уже будет совсем другая атмосфера — сбежавшего заключенного, которого везде ищут. Очень напичканный аналогичный эпизод из Deus Ex. Словом, приводить примеры можно бесконечно — но лучше один раз увидеть.

Играя за Хищника, чувствуешь себя настоящим охотником. Вокруг тебя — только жертвы. Тебе нет равных. Все живут ровно столько, сколько ты позволишь. Единственное, что тебя интересует, — как позэффективнее убить дичь. Тебя переполняет ощущение собственной мощи. А во плоти Чужого, напротив, кожеешь себе гонимым слизняком, который убивает неожиданно и крайне жестоко. Ты все время голоден — и тебе не нужны другие мотивы.

Monolith сумели создать эффект "ахиллесна" в образ своего персонажа. Играя за лехтинца, вы хотите бояться, играя за Хищника — хотите красиво убивать, а играя за Чужого — носитесь по вентиляции, убиваете быстро и часто, получая от этого удовольствие. Именно так, и никак иначе.

Синема, синема... Мема, синема...

Немаловажную роль в создании атмосферы играют скрипты. Они присутствуют как в форме роликов, так и в виде игровых ситуаций. Кинематографичность игры находится на недостаточном уровне, но раскрасывать об этом совершенно нет смысла — это же чисто зрелище!

Делая игру, разработчики явно смотрели фильм "Чужие" не реже раза в неделю. Вас охватывает чувство удивления — и это чертовски приятно. Двери, шрифты, дизайн помещений — все из фильма. Даже робот-погрузчик... стоп — об этом не будем! Интерьеры из "Чужого" тоже присутствуют, но всеобщему удивлению. Это касается Улья Чужих, а также кухни корабля "Ностромо" — здесь такие же есть в жилых помещениях бозм. Родует. Еще больше радует тот

факт, что все звуки и даже музыка взяты из фильма. Музыка блестяще вписывается в игру, ноты и рассеивая напряжение в тех местах, где это нужно, — словом, как в кино.

Оформление

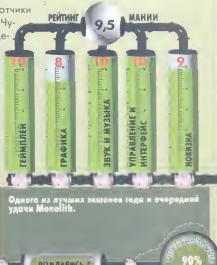
Не знаю почему, но у наших игровых журналистов движок LihTech пользуется крайне плохой репутацией. По-моему, No One Lives Forever давно доказал всем, что на "Литтехе" можно делать хорошие игры и делать красиво — все зависит от разработчика. Вот и с AvP 2 так — все в игре красиво, но ровно настолько, насколько это требуется. Никаких инноваций, никаких революций — просто так, как надо, не больше и не меньше. Живописные модели, отличная анимация, чистые специфические и продуманный дизайн уровней. Замечу, что на скриншотах игра выглядит гораздо хуже, чем на мониторе, — поэтому выводы о графике при просмотре скриншотов делать не стоит. Правда, у LihTech есть существенный недостаток — он тормозит на слабых машинах (даже если понизить разрешение). Но, как выразился один мой знакомый, "когда начинаются тормоза, думаю не о них, а о том, какой том год зовис на полотеке за углом". И это признак настоящей игры.



Пройдя AvP 2, понимаешь, что первая часть была доморощенным полубрикомотом. Несомненно, смену разработчика лошла игре на пользу. Monolith еще раз сделали отличную игру. Они подняли AvP на одну ступень с такими зэтрами жанра, как Deus Ex и NOLF. У второй части AvP проктически нет недостатков, а если есть, то они очень мелкие и тщательно скрываются. Уверен, что через полгода игру уже будут считать классикой жанра. ■



Хищник обладает великолепным зрением, что позволяет ему острелять дичь, находясь на огромном расстоянии от нее.



Затерянный Мир 3



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»



«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»

Олег Полнский (rod@igromania.ru)

а также Николай Коровин

Return to Castle Wolfenstein

ЖАНР

Action/Adventure

НОВАЯ СИСТЕМА
PII-400, 128Mb,
GeForce

PII-600, 256Mb,
GeForce3

Издатель: Activision

Разработчик: Gray Matter/
Nerve/Id Software

Схожесть: Half-life, No One Lives Forever,
Cast Игры: www.castlewolfenstein.com

МУЛЬТИПЛЕЕР:

Док. сеть, Интернет

Кто кого? Скорей всего, он меня:
шестистольный пулемет — штука серьезная...

Перед написанием статьи та часть моей личности, которая отвечает за работу редактора, вызвала меня на серьезный разговор. «Сын мой», — сказала она, — «гляди внимательно под ноги и не вздумай свалиться в канаву с ностальгией. Заруби себе на носу: никаких сравнений с Wolfenstein 3D. Мемуары будешь писать на пенсии. Уайку — выпорю, ей-богу». О причинах такой рекомендации редакторский кусок можно распространяться не стал, видно, полагаю, что они и без того понятны каждому нормальному человеку. «Олл райт!» — ответил я. «Ну проблема, сэр. Разрешите провести реконструкцию, сэр?» «Валей», — бросила центральная извилинка и вновь погрузилась в состояние плана номера.

Что можно льву, того нельзя быку

И, в общем, оно право. Что с чем тут сравнивать? Самолет братьев Райт с тридцать пятой «Сушкой»? Телефон Беллы с мобильником от Nokia? Электрическую свечу Яблочкова с тысячелетним проектором? А вас часом не

мучает ностальгия по ламповым радиопам и телевизорам с линзой?

Конечно, в некоем астральном смысле возвращение в замок Вольфенштейн состоялось. Главного героя по-прежнему зовут Уильям Дж. Блячкович. Как и раньше, он служит в американской разведке и до сих пор бунтует в немецком тылу. Фашисты за девять лет тоже мало изменились: Гиммлер с Гейббельсом ведут секретные проекты по созданию киборгов-сверхсолдат («убер зольдате»), Паранормальная Дивизия СС раскапывает гробницу германского короля Генриха I, и где-то на затерянной в горах военной базе ждут своего часа ракеты с отравой и боеголовках. Как заметил коллега Матвея Кумби, вся эта свистопляска напоминает сценарии незабвенного «Индианы Джонса». Вокруг сплошные тайны Третьего Рейха: супероружие, оккультные опыты, мистика и сокровища, а в центре тайфуна — наш герой, один за другим развещающий коварные планы нацистов.

Широка страна моя родная

По стилю Return to Castle Wolfenstein напоминает Half-Life, или, если угодно, No One Lives Forever. Сильная и богатая сюжетом сингл-часть, много скриптовых сцен. Сюжет, мягко говоря, фантастичен и даже отдает некоторой бредовостью. Но увлекает и затягивает — быть может, именно благодаря духу нездорового авантюризма и вольному обращению сценаристов с историей. Давишь выкинуть в то, что вокруг происходит, тщательно прочитавшись не только брифинги, но и письма, забытые на столах или приколотые к стенам. Ну а как не прочесть, если внизу — подпись доктора Гейббельса? До колк ли любознательно, что опять задумал этот зловещий хромоногий кортик.

Игра начинается с того, что Блячкович вместе со своим товарищем-шпионом попадает в плен. Товарищ не выдержал пыток и скончался, а Блячковичу дизайнеры Gray Matter вручили нож и помогли перерезать горло охраннику. Дальше Уильям начинает кровавый марш по апартаментам замка, катакомбам, деревням, секретным базам, аэродромам и лабораториям, безжалостно ошущая арийскую расу от недостаточности локвиных арийцев.

Темп игры не столь бешеный, как в Serious Sam, но расслабиться все равно некогда. Позади — трупы, впереди — будущие трупы, а здесь и сейчас — свистящий вихрь, крошащий черепа

и грудные клетки. Миссии насыщены событиями, некоторые идут на время. Враги поджидают почти за каждой дверью. Обычные солдаты с автоматами и винтовками, снайперы на вышках и местный спецназ — затннутые в черную кожу ловкие девчонки из персональной охраны Хельги фон Балоу; идею, кстати, явно уперли из Half-Life — помните, там тоже были девчонки, но с арбалетами? Позже на орону выйдут огнеметчики, десант и неприступные типы в противогазах с ручными пулеметами. Ближе к финалу игры — держите меня четверо! — прямоком из инкубаторов на Блячковича прыгают зомбированные в броню беззюгие твари. Из их торсов струятся в пространство электрические заряды, которые замыкаются на оказавшихся вблизи людях. У меня возникло подозрение, что это были верхние половинки киборгов, которым не успели привить ноги. Полноценные киборги появляются пару минут спустя, и тут уже не до шуток: по отневой мощи и живучести каждый из них не уступает небольшому танку.

К счастью, они тупы и медлительны — чего нельзя сказать про «человекоподобных» солдат. Эти соображают, что к чему, и вертятся до безобразия. Они прячутся в укрытия, чтобы переменить ролик автомата или обновить магазин, уходят от ваших пуль и иногда урсают назод гранаты, умеют преследовать и обходить с тыла, а один раз я заметил, как перед



Фото на память. Кстати, Gray Matter обещали невиданные красоты, а получилась — просто страшная профка.

стрельбой охранник опрокинул нагой стол! Подозреваю, он сделал это по команде дизайнера, но все же — приятно видеть, что френчи обрели человеческие качества. Правда, пришлось мне наблюдать и решительный прыжок снайпера с высоты метров в тридцать, но это он, верно, из уважения к Уильяму.

Модели немецко-фашистских захватчиков, их анимация — это три раза «кью». Даже четыре. На ребат просто приятно посмотреть, честное слово. Когда они бегают и когда прыгают, когда пригибаются при стрельбе и когда лезут по лестнице, а особенно — когда отдают концы. Тремя, лтять и десятью разными способами — изображают умирающего Голлета то что во что горазд. Один трагично хватается рукой за сердце, другой скрючивается пополам, третий прямо и малча, как кулы с муклой, валится на спину. Покойные растягиваются на палу и на земле в самых разнообразных позах. При этом у них почему-то пустеют глазницы, и, бросаю проточный взгляд, чувствуешь себя виноватым: не уберег, не уберег молодых и здоровых парней, цвет нации! Стыдно, Уильям.

Игра выглядит живописной и благодаря блестяще срежиссированному скриптам: то на машине подкатит карательный отряд, то сплутся на парашютах десантники, то тебя в рейдах по городу сопровождает танк. Правда, бедным гражданам часто не везет. Сначала в раскопанной гробнице начинают бунтовать мертвые — недовольные тем, что прервали их сон, они рубят на части охрану; затем сканстрированные в эксперименте полумеханические воины вырываются на свободу и уничтожают своих создателей. В итоге отаудаться за все приходится блокочнику: немощные нации неспособны укротить порожденное ими зло.

Порой грубое «милос» перемежается аккуратными миссиями, цитирующими combat sim'ы вроде Delta Force. Скажем, в одной из них надо снять всех часовых на вышках, не допуская, чтобы кто-то из них поднял тревогу. В другой — перестрелять охрану аэродрома и угнать самолет (хотя это уже больше Half-Life и NOU). Смена стилей помогает слегка перевести дух, хотя и не выглядит атмосфера. Это неуловимая материя подвластна лишь немногим гениям вроде Джона Ромера (да гений он, гений — предствате, что на дворе 97-й год и только что вышел Quake), но в Gray Matter, видимо, такие не

работают; с атмосферой дизайнеры промахнулись. Единственное место в игре, когда смешанное со страхом напряжение как будто обвалывается изливши, — это сценарий Генриха I, уровень, который по странной случайности сильнее всего выбивается из общего стиля. Вот там — да страшно и вздрагиваешь от случайного звука. А вся остальная игра почему-то не воспринимается всерьез. Почему — а черт его знает. Дизайн уровней отличный, не придерешься: все ладно лригнано, объект к объекту, текстура к текстуре. Замки, дома, бункеры, лаборатории и казематы, горы и поля, городские улицы, турбонивотный монстр на аэродроме и подвальной лодка, законная в северных льдах, — жить бы здесь и работать, а не в игре играть. Правильное поведение оппонентов и блестящие, как я уже сказал, скрипты. Но атмосфера как-то... не того. Не случается. До Half-Life далеко. Потому, быть может, что френчи говорят на английском, а ты никогда не испытываешь проблем с анимацией?.

Не стреляй

К середине игры Блэкбоуч уже почти оружием пад завылку. Частью оно трофейное, частью — выдано в шатоте или сброшено на выработку. Почти бесполезный снайпер, пара пистолетов, столь же ненужных в присутствии более мощных пушек, три автомата: одно послабее, но зато скорострельный — MP40, «Томпсон» и «Стэн» с глушителем — стреляет точно, но глушитель не доет выпустить длинную очередь — нужно стрелять газ. Вытовтки тоже три: трофейный «Маузер», на который вешается оптический прицел, десантная винтовка (тоже с оптикой), выпускающая пули почти со скоростью автомата, и подарок от союзников — винтовка с прибором ночного видения, правда, патроны к ней встречаются носталька редко, что своего присутствия в арсенале Блэкбоуча она не оправдывает — так, висит мертвым грузом.

Следом идут гранаты двух видов. Полезны против медлительных гадов типа зомби, а вот взрывы или стремительных злодеев не удается нечасто. Поскольку гранаты — неконтактного типа действия, после броска они лежат и отсчитывают положенные секунды до взрыва. За это время враги успевают смяться. Завершает список оружия взрывного типа связка динамита с пятисекундным таймером. Впрочем, это уже никакое не оружие, а лишь средство



Сверхсолдаты Райхо ток и не поучастовали в боях Второй мировой. А все благодаря мне, Билли Блакбоучу.

для диверсий — разорвать или развалить стену.

Фаустпатрон, аналог ракетницы, показывает примерно в середине игры и поначалу таксом не нужен. Но потом, когда на тебя прут киборги с пулеметами и ракетницами, фаустпатрон показывает себя в полную силу. Шестиствольный пулемет традиционно радует глаз любителя экшена — раскрутившись, он за три секунды может перемолоть в кровавую труху взвод солдат, и даже киборг не выдерживает долгие очной ставки с пулеметом. Отпугивает — прелестная вещь, услада игрока с садистскими наклонностями. А поскольку садистскими наклонностями обладают все игроки, можно считать, что дизайнеры Gray Matter не промахнулись. Ну и, конечно, где киборги — там и секретное оружие Вермахта. В данном случае это Tesla — некий тайпый электрошокер, который вроде Lightning Gun'а из Quake, только разряды могут поразить сразу несколько мишеней.

Конечно, при наличии в арсенале Блэкбоуча такой шатковины разговор о реализме будет немного двусмысленным, на тем не менее — авторы здесь честно постарались приблизить игру к жизни. Выгоднее всего стрелять фрицами в затылок — так тратятся меньше патронов (обычно хватает одного). На грудь они могут принять выстрелов пять-десять, в конечности — целую очередь. Правда, из винтовок можно стрелять тоже в паале на ногу — враги все равно считают своим долгом немедленно уйти из жизни. Наверное, пули со смещенным центром тяжести были гораздо шире распространены во времена Второй мировой, чем принято считать...

Оттуда не возвращаются

«Фарш невозможно вернуть назад, и мясо из котлет не восстанавливается», — поет известная певица Алла Пугачева. То же и с играми. Если вам будет сетовать на то, что, дескать, Gray Matter «взяли и испортили» весь старый «Вольф», — не верьте. Не партии они его, и даже не собирались. Как можно испортить то, чего уже нет?

Просто ребята сделали другую игру. Быть может, в памяти о той, прежней. Быть может, без всякой памяти — для своего удовольствия. Это не так важно. Игра получилась хорошая, хотя второе пришествие «Вольфа» не состоялось. Многие ждали, что Return to Castle Wolfenstein окажется в прямом смысле слова возвращением к Wolfenstein 3D. Это было сродни чувству фанатиков, верящих в приход мессии.

Не оказалось. Да и не мог.

Стоит ли об этом плакать? P.S. Мультиплеер в RTCW — отдельная часть игры. Несложно режимов и классов персонажей, авторские находки Nerve. Говорят, получилось здорово. ■



Не возвращения «Вольфа», но другой игры.

MECHWARRIOR 4

BLACK KNIGHT EXPANSION

Антон Логанов
aile@bmail.ru

ЖАНР

Симулятор боевого робота

ПОДБОРКА
PII-400, 64Mb,
16Mb 3D укл.

PII-750, 128Mb,
32Mb 3D укл.

Издатель: Microsoft

Разработчик: Cyberlore Studios

Похожесть: MechWarrior 4

Сайт Игры:

www.microsoft.com/Games/mw4_blackknight

МУЛЬТИПЛЕЕР:

Лок. сеть, Интернет

После напряженной работы над двумя последними играми по вселенной Battle Tech (MechWarrior 4 и MechCommander 2) FASA Studios (это та, которая подразделение игровой фирмы Microsoft, о не та, которая недавно закрылось) решило немого передохнуть и поручило делать expansion pack для MW4 студии Cyberlore. Последняя известна прежде всего феноменальной Majesty, а также первоклассной работой над одними из известных игр (например, Beyond the Dark Portal и Warcraft II).

Теперь, когда Black Knight появился, о мыслях окуртки разошлись по

тоталитарную власть и начал гонять всех неверных. В общем, ничего особо оригинального.

Что же касается непосредственно сюжетной линии, то она оставляет очень хорошее впечатление — прежде всего неожиданными поворотами. Хотя, опять же, основная тема не дает сюжету показать себя в полный рост. Но понять ситуацию можно — у Cyberlore просто были связаны руки. Придумать что-нибудь от балды им бы не позволили, а брать события из другого временного отрезка было бы просто не логично. Впрочем, ладно — Кентарис так Кентарис.

Разве Cyberlore кисть дает?

Еще как. Первое, что бросается в глаза, — миссии. Cyberlore поработали, что называется, от души. Благодаря им впервые за много лет я могу с чистой совестью употребить слово «интересно» по отношению к миссиям MW. Наверное, еще со времен MW2 Mercenaries я не бегал с таким увлечением и по новационным точкам, следуя указаниям брифингов. Также очень радует, что редко употребляемое слово «интересно» не приходится ставить отдельно от слова «разнообразно». Собственно, в противном случае миссии вряд ли были бы интересными. Количество разнообразных игровых ситуаций просто не поддается исчислению. То попросит на легком мехе подорвать резервуары хорошо охраняемой вражеской базы, а затем вприпрыжку «дхмджелжета» мотать от стаи разозленных охранников под аккомпанемент многочисленных ракет и шквалов лазерного огня. То во

время выполнения миссии неожиданно налетит овация, которая не столько опасна, сколько нозливна. Будут даже засады в каньоне (как в словные времена Wild West) но колонну грузовиков, находящихся под охраной превосходящих сил противника.

Кстати, о превосходящих силах. Сложность миссий заметно повысилась. Если в оригинале практически все миссии проходились на раз, то в Black Knight порой приходится делать ресторт — не раз и не два. Также появился элемент динамического изменения ситуации, в простонародье именуемый «обломом». Вы по старинке читаете брифинг, изучаете карту и выбираете, подстраиваете мех под задание и, наконец, жмете кнопку «Launch». Задание: пройти патрулем по указанному маршруту. Через секунду после начала миссии в радиоздвуре слышится сигнал SOS — на главную базу неожиданно напали тяжеловооруженные мехи, и теперь нужно срочно эвакуироваться. Авторы явно учились у создателей Descend: FreeSpace 2. Кстати, разработчики последнего в свое время (первая часть FreeSpace) осознали преимущество такого подхода и во всю раскрутили его во второй части, где подобных миссий было около 70% от общего числа. Black Knight пока делает лишь робкие шаги в данном направлении,

В редкие минуты скрытных сцен понимаешь, насколько красива MW4, — в бою этого просто не заметишь.



попалочком, — можно сказать, что FASA Studios допустили огромную ошибку, позволив Cyberlore показать свою работу. Ибо халтурить так, как раньше, «Фозен» будет гораздо сложнее.

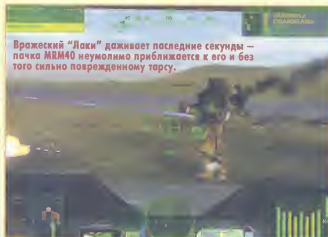
Кентарис IV дубль два

Предложить нам что-нибудь интересное в преддверии разработки не могут де-факто — по той простой причине, что времена Кланов давно прошли, а во Внутренней Сфере ничего, кроме кровавых разборок и битв за власть на отдельно взятой территории, быть не может по определению. Так и не этот раз: мы снова возвращаемся на Кентарис IV, где наш бывший соратник Иен Дрессори установил

Как его захеротило-то! Кю сказал, что три на одного — нечесно?



CLANCAUSRRIFLE 20
CLANCAUSRRIFLE 20
CLANCAUSRRIFLE 20
CLANCAUSRRIFLE 20



Вражеский "Локи" даживает последние секунды — пачка M4M40 неумолимо приближается к его и без того сильно поврежденному торсу.

но все же это очень разнообразную картину — особенно на сером фоне MW4, где абсолютно все миссии проходили в точном соответствии с брифингом.

И все же после похвал в адрес искусно составленных миссий нужно запустить в огорода разработчиков порцию мелких камней — о то вы еще подумаете, что в игре все идеально. На самом деле, интересные, оригинальные, разнообразными и сложными являлись только миссии первых трех кампаний из пяти наличествующих. Оставшиеся две кампании не то чтобы плохи — просто в них миссии том другие. Слишком многие из них напоминают MW4 и проходятся с носком. Если разобраться, то простота прохождения находится в прямой зависимости от крутизны меча — чем мощнее мех, тем легче пройти миссию. Одно дело, когда вы участвуете в затяжном бою, и совсем другое, когда шагаете на столетном *Daishi* и выносите всех залпами из четырех «гауссов». Дошло до смешного — бой один на один в конце второй кампании (еще то испытание, надо заметить) гораздо сложнее финала — том враг загнывается от нескольких попаданий в торс. Стало быть, дело в балансе, подумает внимательный читатель. До, но в каком балансе: конкретной

миссии или игровой? Думается, что дело в самих миссиях. Во-первых, баланс сил не помещал разработчикам создать интересные миссии. А во-вторых, *Black Knight* числится за последним (2.0) патчем для MW4, что по определению означает тщательно выверенный баланс. Так что слишком отгрех в последних двух кампаниях на мне успели, торопились. Что, кстати, вполне вероятно — ВК ушел на золото ровно в срок.

Лабораторные опыты

Раз уж разговор зашел о балансе, впору поговорить о нем самом и о нововведениях, пришедших вместе с ВК. На первом плане — появление пяти новых мехов (куда ж без этого!). В номинации «быстрый и мертвый» выступают 35-тонный *Walhound* и знакомый еще по первому *MechCommander* клановский 30-тонник *Uller*. В стоне средних мехов появился 55-тонный *Ryoken* (таже клановская техника); к нему очень хорошо подходит определение «молд да удал» — по оневой мощи он один из лидеров в своем классе. К штурмовым мехам добавлен «экстремальный» (принадлежащий Внутренней Сфере) 90-тонник *Sunder*. Созданный для действий на городских улицах, он призван скорее обновить состав вражеских ар-

мий, чем послужить игроку. Ну и, наконец, сом *Black Knight* — фирменный командный мех heavy-класса (75 тонн). В черном камуфляже он выглядит просто блестяще! Трудно отказать себе в удовольствии прокатиться по крышам.

В рядах амфибий также пополнение. Во-первых, появился новый вариант танка *Demolisher*, названный просто и со вкусом — *Demolisher II*. Довольно опасный противник, но уничтожается просто. Также в стоне землеполюющих появились опасные танки *Quad Panzer* и *Myrmidon*, а также *Mobile Orbiter Defense Laser* (МОДЛ) — передающая орбитальной установкой, которая может больно ударило по меху многочисленными защитными лазерами. Местные ВВС получили в свое распоряжение вертолет *Nightwind* и бомбардировщик *Stiletto*. В общем, нововведения тут носят исключительно плюсовой характер — будь их, игроки бы просто не поняли, за что отдали свои деньги.

Что же касается «настоящих» новостей, то они, ко всеобщему удивлению, присутствуют. Во-первых, появился рынок, на котором можно обменять свое оборудование на коку-нибудь контрбанду вроде редкой и крайне полезной кластерной бомбы. Во-вторых — приятный сюрприз! — повреждения, полученные в ходе миссии, не проходят «бесплатно». И даже плотно не проходят. Проврежденный на миссии мех НЕ может быть задействован в следующей миссии. И не факт, что он будет доступен миссией позже — все зависит от степени поврежденности. Кроме того, мех может быть уничтожен целиком и навсегда — это часто происходит с напарниками. А потеря меча нынче — почти непоправимая беда, ибо в ВК наблюдается жестокий дефицит оных (конечно-то). Но дефицит все же ограничивается — иногда происходит так называемые косметические обломы, из-за которых игрок лишается всего снаряжения и всех работ, кроме тех, которые выполнял миссией. Вот так радости. Однако стоит отметить, что обломы, дефицит и прочие трудности заканчиваются к четвертой кампании...

Напопсенок о балансе. Как я уже говорил, *Black Knight* идет за версией MW4 2.0. Отличия этой версии от оригинала просто поражают. Слово богу, появился баланс. Раньше его просто не бы-

ло — это осознаешь, глядя на изменения. Как в MW3, так и в MW4 (имеются в виду непотопченные версии!) действовал один и тот же принцип: появились ER-оружие — выкидываем все обычное, появились оружие кланов — выкидываем все ER, и так далее, до победного. Сейчас же есть над чем поособорачивать. ER *Large Laser* не всегда и не везде подойдет лучше обычного LL. Клановский ERPPC, хоть и весит меньше, но нагревается так, что мало не покажется. Словом, есть над чем подумать, перебирая детали в *MechLab*. Прямое следствие — существенно вырос процент времени, проводимого в лаборатории.

Веселых историй экран не покажет

Видеоролики как таковые в одне нет — то парочка, в которой прокуриваются фрагменты геймплея, не в счет. Так что забудьте о живых актерках и голливудских спецэффектах...

Графика не изменилась ни на йоту. Музыка по-прежнему великолепно.

Подвода итог, хочется отметить, что *Black Knight* — сильнейший MW-аддон со времен *Mercenaries* (это если их называть адд-оном). Он не без недостатков, немного недоработанный, но все же очень хорош. Как я сказал в начале статьи, FASA совершило ошибку. Плохое качество теперь поднимает на очень высокий уровень — и не «Фазой», а, грубо говоря, «клевую» которой *Cyberlore*. И, замечу, при гораздо более скромном бюджете (что, однако, не мешает Microsoft продавать коробки по \$34).

Стыдно, FASA. Стыдно.

P.S. Если у вас возникли проблемы с установкой *Black Knight*, отправляйтесь за лекциями на <http://mechwarrrior.ru/>. ■

Один из самых сложных миссий в игре — засада на конвейере. Ключ к победе — в грамотной расстановке мин.



Надежды на возрождение серии. Дашь *MechWarrior* от *Cyberlore*!

BALLISTICS

Олег Полянский
rod@igromania.ru

ЖАНР

Аркадные гонки

PII-400, 128Mb,
GeForce 1/Voodoo4PIII-700, 196Mb,
GeForce3Издатель: Xicat Interactive
Разработчик: Grin
www.xicat.com
www.grin.seПохожести: Hi-Octane, Wipeout,
Starwars: Episode I Racer
Сайт Игры: www.grin.se/ballisticsМУЛЬТИПЛЕЕР:
Интернет

Николай Васильевич Гоголь совершенно точно заметил, что редко какой русский не любит быстрой езды. Китаец или там негр — он, может, и не любит. А русского хлеба не корми — дай погонять. Да на скорости побольше, чтобы на ветру развеялись. Для нашего брата это как наркотики: нежно пахнет и сложно слезть. Поэтому покупать Ballistics я вам не советую. От привыкания к скорости у нас пока не лечат.

«Формула-1»
через 90 лет

В XXI столетии человечество продолжало неуклонно прогрессировать. Вместе с возможностями людей росли и их потребности — например, потребность в развлечениях. Известно, что в начале века большим спросом у зрителей пользовались гонки класса «Формула-1». Когда-то это было самое скоростное зрелище на планете. Но в 2090 году уже никого не интересовали бы машины, едва выжимающие три сотни километров в час. Поэтому «Формула-1» отошла в историю, а ее идеологическим преемником стало шоу под названием «Ballistics».

В огромной по протяженности извилистой трубе создавалась магнитная поле. Перемещаясь внутри трубы, специально сконструированные мотоциклы (speeders, или спидеры) могли развивать невероятные скорости, превосходящие скорость звука. Пилотами этих гиперскоростных байков становились люди с искусственно ускоренными рефлексами и титановыми пластинами, укреплявшими кости. Кроме того, они надевали обогащающие защитные скафандры ярких расцветок — нечто вроде комбинезонов в «Формуле-1».

Вы — один из таких пилотов. Под вами рычит реактивный двигатель, а сади крутят ручки акселератора нетерпеливые конкуренты. Ключ на старт... Поехали!

Труба зовет

Без малейшего колебания можно сказать, что Ballistics — самая скоростная игра на PC. Как выразился один западный обозреватель, Wipeout — некогда эталон скорости — в сравнении с Ballistics напоминает автомобильную прогулку пенсионера. Про древние Hi-Octane и Slipstream 5000 (если кто-то их помнит) и не говорю. Не понимаю, как можно было получать удовольствие от этих черепаших темпов?.. Впрочем, тогда не было Ballistics.

Сначала все идет спокойно: ты разогнаешься до 400 км/ч, летишь вперед — быстро, но без всяких запредельных скоростей. Вписываешься в повороты нет необходимости: магнитное поле само ведет байк по траектории, повторяющей изгибы трубы. Твоя задача — не врезаться в растущие из стен тоннеля шипы и перегородки. Для этого требуется вовремя крутануть байк вправо или влево. На такой скорости это несложно. Хотя столкновения все же случаются. Получая небольшие повреждения, байк снова набирает ход.

Иногда мимо проскакивают освещенные синим и желтым полоски. Надо стараться пролетать над ними. Синие — охлаждают двигатель, а желтые... С желтыми все гораздо интересней. Они ускоряют байк, одновременно «эжрижая» бустер. А этот бустер, скажу я вам, такая мощная штука...

Вот ты летишь под 300 км/ч — казалось бы, довольно быстро.

Старт вам «слететь» с магнитной дорожки — и конкуренты уже показывают свои синие-голубые хвосты.



Нажимаешь клавишу «boost» — и понимаешь, что до этого ты просто стоял на месте! Двигатель издает звериный рев, и за жалкую пару секунд байк перемещается звуковой барьер и летит по направлению к световому. Почти физически ощущаешь огромное ускорение: сердце расплывается, о позвоночник, а мотоцикл едва не вырывается из-под тебя. Навстречу несутся стены тоннеля, их текстуры становятся размытыми от бешеной скорости. Начинаешь понимать, каковы ощущения пули в стапе. Моим лучшим достижением было скорость почти в 2000 км/ч, но это не предел для игры. Авторы говорят, что верхний предел скорости отсутствует. Правда, опыты с бустером почти всегда заканчиваются столкновением с перегородкой или железным шипом. Простому игроку не под силу обогнать препятствие через десятую долю се-

кунды после того, как оно появилось на горизонте.

Ребята из Grin твердо знают: тормоза придумали трусы, чтобы облегчить себе жизнь. Поэтому у байка нет тормоза. Но его успешно заменяет система охлаждения. Когда активируешь ее, чтобы охладить разогретый двигатель, скорость понемногу падает. Вот так, чередуя безумные полеты с бустером и притормаживая перед препятствиями, ты стараешься обогнать конкурентов и завершить гонку первым. Три удачных круга по замкнутой трубе — и открывается следующая трасса.

Победить довольно просто, если играть на уровне сложности Rookie: после столкновения байк автоматически фиксируется в магнитном поле, и от игрока требуется только нажать кнопку газа. Но для «ювчишкова» доступно всего четыре трека, и, выиграв чемпионат, целеустремленный

Видите крест поверх трубы? Большая скорости проскочить между его перекладинами не легче, чем врезаться в них.





"Если вам понравился «Дон Капоне», эту игру вы просто полюбите!" — Морган



воскресное
приложение
2.VIII.1932

Ва-банк!

95%
— Хроника Капоне
10/10
— Такер Геральд

— Дейзи Трибьюн

Такер снова на свободе

Этот рассказ начинается там, где обычно заканчиваются другие гангстерские истории: я стал слишком беспечен на удачу отвернулся от меня. Дело было простым, но полиция уже поджидала меня. Результат? Пара лет размышлений в подвале... Стремительно изменился город. Самое главное для человека моей профессии. От старых друзей не осталось и следа. Кот ушел к соседям! Местного самого начала?! "Местный магнат, скупив акции единственной электростанции, расположенной в городе, вынуждает в немное вытравляет в нем... это мало... нас ему... гому на... ков, ж... е, спл... есь п... казая... законч... период... ему при... размышл... не повторят... роя было неск... ом, но з... мал... у... лев... ко... ом О...

Даже профессионалы совершают ошибки. Как сильно может измениться мир за несколько лет? До неузнаваемости! Особенно если нет ни малейшей связи с друзьями. Или с "коллегами"... О... на свободе, наш герой быстро... это время от его былой славы... и следы. Стиль и элегантность... кто не ценит. В кармане пусто... изехали кто куда. Старая маши... лась окончательно. А любимый... к соседям. А тут еще и банк пел... адресу, шта... полицей... кой-... у... ме...

Этот рассказ начинается там, где обычно заканчиваются другие гангстерские истории: я стал слишком беспечен на удачу отвернулся от меня. Дело было простым, но полиция уже поджидала меня. Результат? Пара лет размышлений в полной тишине... Стремительно изменился город. Имя, самое главное для человека моей профессии, забылось. От старых друзей не осталось и следа. Даже соседям! Что же теперь, все с са... "Местный магнат, скупив акции единственной электростанции, расположенной в городе, вынуждает в немное вытравляет в нем... это мало... нас ему... гому на... ков, ж... е, спл... есь п... казая... законч... период... ему при... размышл... не повторят... роя было неск... ом, но з... мал... у... лев... ко... ом О...

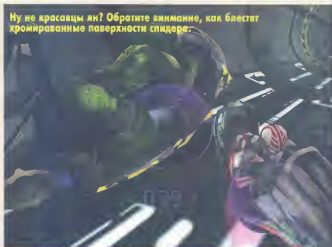


ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1c
snowball.ru
лучшие игры по-русски

**ХРАНИТЕ ДЕНЬГИ В
СБЕРЕГАТЕЛЬНЫХ КАССАХ!**



Ну не красавцы ли? Обратите внимание, как блестят хромированные поверхности спидера



геймер переходит на уровень сложности Pro. Играть здесь куда интереснее, чем на Rookie, к тому же чемпионом открываются две новых трассы. Нащупывать поле приходится уже вручную, и не только после столкновений, но и после вылетов на крутых поворотах. Нужно поставить байк параллельно поверхности трубы и щелкнуть по кнопке Attach/Detach. В противном случае ты не сможешь развить скорость выше 50-60 км/ч — вне магнитного поля реактивный байк становится не быстрее трактора «Беларусь». Кстати, время от времени приходится самому отсоединяться от магнитной дорожки, чтобы поймав висящие в центре трубы боу-нусы — денежный приз или ускорение.

На уровне сложности Ballistic ситуация усугубляется. Резко умнеют конкуренты, обретая нечеловеческую верткость и скорость реакции. Зото твой байк «съезжает» с магнитного трека при каждой удобной возможности. Баньшья уже не только столкновений, но и резких поворотов. Каждый второй соперник мнит себя Виктором



На скоростях за 1000 км/ч текстуры стен как бы искажаются и начинают «уезжать» вперед. Очень забавный обман зрения.

Тополнхимым и без зазрения совести торанит тебя в хвост и в гриву — как бы случайно, но от этого не легче. В общем, не стоит переходить на Ballistic раньше, чем заскучаешь на Pro.

Скорость за деньги

И без того нескупный геймлей разнообразит наличие магазина.

Подзаработав денег на победах, можно заменить узлы и детали своего байка. Байк состоит из сиденья, двигателя, кулера (охлаждающая система) и передней панели. В магазине продается порядка десяти разновидностей каждого из этих узлов. По-разному комбинируя их, можно собрать байк, что называется, «под себя». Но однозначно лучшей модели не существует, поскольку у каждой детали есть как преимущество, так и недостатки. Скажем, мощный кулер много весит, и это замедляет байк, а у скоростного двигателя может быть слабый бустер

от света ламп, а глаза обжигает бьющее из сопла синее пламя. Текстуры стен разнообразны (разработчики называют число в 1500 текстур) и богаты мелкими деталями. Сверхмощное железо не требуется — на моем Celeron-350/GeForce MX-400 64Mb в разрешении 800х600 игра, как говорится, летала.

Иногда встречаются участки трасс, где половина стены прозрачная или стен нет вообще, а труба превращается в открытый каркас из колец и перекладин. Тогда взору предстают «затрубыные» пространства — город, джунгли или заснеженные горы. Вот как раз они выглядят весьма схематично. Видно, так сделано для того, чтобы не падали FPS, когда игрок пронесится мимо. Да и, открыто говоря, на сверхзвуковой скорости вред ли кому-нибудь интересуют виды природы. Поэтому черт с ними.

Композиторы из Grip написали для игры несколько отличных техно-треков. Было б маямоя — оформил бы и наш компакт.

Невозможно играть в Ballistics пять или десять часов подряд. Устает

Правда, цены в магазине бешенные — скажем, все приличные двигатели стоят больше ста тысяч, примерно такую сумму приносит победа в чемпионате. То есть, чтобы накопить себе что-нибудь подержанное, придется стать победителем раз десять. А там, глядишь, уже и играть расхочется.

Также в магазине можно — совершенно бесплатно — сменить расцветку байку и сфофандру. Предлагаются масса вариантов; кроме того, любой желающий может нарисовать свою собственную и импортировать ее в игру.

Вид из замкнутого пространства

Прорисовка стен туннеля и нескольких мотоциклов не требует огромных системных ресурсов, поэтому дизайнеры не скупятся на текстуры и полигоны. Модели спидеров выполнены блестяще. На хромированных корпусах играют блики

мозг, истощаются синапсы, замедляются рефлексы. Погонял чарок — и хочется отдохнуть. Хотя мы и русские, но к таким бешеным скоростям не привыкли. Жаль, что Гоголю не удалось покочкаться на спидере. Иначе, быть может, знаменитый хрестоматийный образ «пьяны-тройки» выглядел бы совсем не так... ■

РЕЙТИНГ 9,0 МАНИЯ



Определенно, самого скоростистого пражителя адреналина среди игр.

ДОЖДАЛИСЬ?



Двигатель спидера можно сменить на более мощный — но пригласиться к тому, что и переключиться он будет быстрее.





ГОЛЕМ

- Военная и экономическая стратегия, управление ресурсами и технологическим развитием цивилизации

- 60 различных юнитов
- 15 типов поселений

- Захватывающая сюжетная линия
- Три расы с различными социальными и экономическими системами
- Использование магических сил
- 40 миссий

Будущее Земли и человечества - в новой стратегии в реальном времени от New Media Generation

Земля. Далекое Будущее. После техногенной катастрофы человечество разделилось на три враждующих клана.

Полководцы стремятся найти и восстановить Голем - легендарную машину, однажды сыгравшую роковую роль в истории планеты.

Возглав свою расу, добейся экономического могущества, создай мощную армию и опереди противника!

Ставки высоки - победитель будет править миром.

Минимальные системные требования:

- Windows 95/98/2000/NT
- процессор Pentium II 300 Mhz
- 64 Mбайт ОЗУ
- CD Rom 1x
- видеокарта совместимая с Windows
- MS Windows совместимая «мышь»

New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

WWW.NMG.RU
WWW.VKIDS.RU

NMGTM
NEW MEDIA GENERATION

THE MYSTERY OF THE DRUIDS

Ryslavka@hotmail.com



В 6 смирных пятахся мисом,
Я бы кровь жуюю пия,
Окупуя с киджым часом
Прибавлюе новых сий.
Игорь Иртывкин

ЖАНР

Квест

PII-233, 32Mb,
8Mb VideoPII-450, 64Mb,
16Mb 3D уск.

Издатель: Ndv Software Entertainment

Разработчик: House of Tales

Похожесть: Police Quest, Broken Sword, 2

Сайт Игры: www.mysteryofthedruids.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

Ахтунг, охтунг! По ночному Лондону шляется бондо оголовоших друидов. Встретившихся с ними прохожие, не пережив такого счастья, проползают бесследно, чтобы потом быть обнаруженными в лесистых местах английской столицы в виде кучки костей. За расследование таинственных убийств берется Скотланд-Ярд.

В ходе детективной работы помощнику приоткрывается истина. Корни страшных убийств уходят в далекое прошлое, когда тысячу лет назад друиды ночами ритуал, погубивший большинство из них, но дошедший сверхъестественные силы пятерым наследникам, которые живы до сих пор. И теперь эти пятеро хотят довести ритуал до конца, чтобы открыть дорогу на Землю двоявским силам и вместе с ними проклять миром. С каждым следующим убийством их могущество растет. В какой-то момент оказывается ясным, что друиды стояли слишком близко, и их

уже не одолеть. Единственный выход — путешествие в прошлое, где мы попытаемся превратить цепочку роковых событий в самое ночное.

Повесть о детективе с криминальными наклонностями

На первый взгляд игра кажется похожей на старый добрый Police



Quest. Наш главный герой — детектив-неудачник Брент Халлиган из отдела расследования убийств Скотланд-Ярда. Брента недолюбливает начальник, к нему пренебрежительно относятся коллеги, а его кабинет похож на филиал

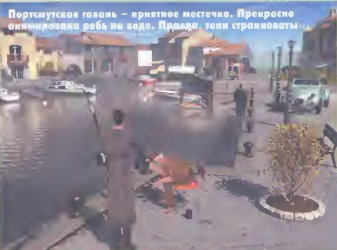
лондонской свалки. Расследование загадочных убийств Бренту ругали лишь потому, что другой детектив — некий Лоури — прокололся: орестовал и посадил невиновного, которого к тому же зарезали в тюрьме. Начальство в ярости: отделу расследований теперь грозит дискредитация.

Но это не значит, что сложившаяся ситуация заставит коллег протянуть нам руку помощи и поспособствовать расследованию. В Скотланд-Ярде, судя по всему, роботом один формальности и хама. Шеф наоборот отказывается предоставить нам доступ к компьютерной базе данных, не довая выполнить работу, которую сам же и поручил. Чтобы позаниматься у Лоури обыкновенные ножницы, придется чуть ли не встать на уши, придумывая способ выманить его из комнаты. Зато потом в отместку мы сломаем его ножницы о забор!

Грождана Лондона тоже не страдают от избытка любви к детективному Скотланд-Ярда. Поэтому, чтобы облагодетельствовать в конце игры общество, Халлиган вынужден всю дорогу врать, воровать, спавать нищих, устраивать поджоги и взломывать машины. О подрыве средневекового селла и разрушении исторического памятника я уже и не говорю!

Луч света в темном царстве беспредельно — прекрасная девушка Мелани, антрополог по профессии. Она станет нашей спутницей, соратницей и даже более — вторым «я»: в игре есть эпизоды, когда вместо раздолбай Халлигана мы играем за Мелони. Интел-

Португальская гавань — приятное местечко. Прекрасно анимированная рыбья на воде. Правда, тени страшноваты



Демонстрация этого анатомического театра в начале действия должна окс... континент



лектушка-антрополог будет крутить колесики микроскопов и ручки сейфов, читать умные книжки, а в одном эпизоде ей придется опуститься до кухонной стражи. Но и тут она не уронит себя и вместо тривиального сучка сворганит отравляющее зелье!

Раскрывая историю, постепенно понимаешь, что аналогия с Police Quest или Broken Sword 2 — далеко не исчерпывающая. MoD отличается от них, как «Челюсти» отличаются от «Полцейской академии». Перед нами не просто детективный квест, а квест с элементами ужасов. И развалины зловещего замка Кармур, и друидский артефакт «Амулет превращения», и средоточие силы во «Вратах миров» — здесь вовсе не бутофория.

Нервных про-сим не смотреть

Что такое скелет — знает каждый. Это наглядный экспонат анатомического театра или довольно слабенький монстр, встречающийся в любой RPG. Что такое живой человек — объяснить не надо. А вот как вам понравится разглагольствовать дергающегося на опоре и испускающего предсмертные вопли человека, у которого рука и ного до самых костей очищены от мяса? Впечатление усиливает стоящая над страдальцем фигура с серпом в руке, продолжающая превращать несчастного в нерезку. А выбранная палитра цветов, в которой есть все оттенки гангренозной язвы, делает представление просто тошнотворным! В памяти всплывает незабвенный Harvest, от которого вполне здоровый человек мог поведаться в яву, наблюдая бесконечные сцены нося.

По счастью, таких спектаклей в игре немного. Обычно мистическая подоплека ненавязчиво проявляется в виде висюльки на стене страшноватой картины с самураем, держащим в руках что-то оторванную ногу, или груды черепов, украшающей интерьер. Встречаются згогоди с пахоборной тематикой. Так, надгробный камень послужит ступкой для роста ириона соли, а пестиком станет облоданная человеческая берцовая кость, которую Халлиган таскает в своем багаже.

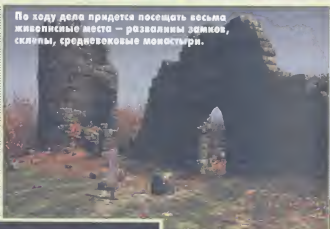
Дедуктивный метод и выпивка

Пример характерного для игры обхождения с квестовыми предметами doet зеленый шарф Джонет. Вот Халлиган находит у себя в ящике в кабинете шарф девушки. Свой первый порыв — вернуть его

Джонет — детектив тут же отвергает. Вместо этого он сначала протирет шарфом захватанные грязными руками бутылки со спиртом, потом с его помощью повит кошку, а напоследок оставляет шарф валяться на земле у зобора.

Кстати, о выпивке. Этот позал потряс мое воображение. Детективы Скотланд-Ярда, оказывается, понятия не имеют, что пить надо именно этиловый спирт, о не метанол или другую отраву. Поэтому при поисках пойла, позволяющего отправить в отключку уличного бомжа, Халлиган идет кружным пу-

По ходу дела придется посетить весьма живописные места — развалины замков, скиты, средневековые монастыри.



Вот что бывает, если копать слишком глубоко. Не зря говорят, что любопытство погубило кошку...



тем. Делай раз: вышеупомянутым шарфом Джонет протираем бутылки с жидкостями на полке в лаборатории. Делай два: морочим лаборанту голову до тех пор, пока он, чтобы отвязаться, не наливает нам спирта, который мы тут же и выпиваем. Делай три: приди к себе и поднявшись с пола, бредом, пошатываясь, к знакомой полке с бутылками и поспимом их порошок для аттестов польцев, чтобы определить, из какой именно емкости Крис наливал нам чудотворный нектор. Вот что значит системное мышление! И это еще не самый сложный пример. Некоторые задачки, например, приготовление сонного зелья, показались мне рассчитанными на коллекцию мающих бездельем окедмиков...

Нелинейная диалоговая система немало усложняет раскручивание и без того запутанной сюжетной линии. Диалоги часто приходятся «переговаривать» снова и снова. Иногда это бесполезно — как бы мы ни выпендривались по телефону перед незнакомой девушкой, она все равно повесит трубку. А иногда нужно в ходе длинного разговора выудить из собеседника определенную информацию, — например, имя капитана корабля или телефонный номер нашего недружелюбного коллеги, — без которой игра встанет на-

мертво. Какая последовательность реплик дост нужен эффект — выяснить можно только опытным путем. На каждом шаге диалога можно выбрать одну из нескольких реплик. Сложность в том, что на следующем шаге часть «нереализованных» реплик может просто исчезнуть, и, если вы пропустили нужный вариант, разговор придется вести заново.

Впрочем, пенять на сложность, созданные садизмом разработчиков, не стоит — детективные квесты по определению должны быть запутанными.

Прочие мелочи жизни

Интерфейс удобен, инвентори при необходимости мягко выплывает снизу, а все манипуляции осуществляются мышью. Графика производит неоднозначное впечатление. По некоторым локациям приятно побродить, полюбить искусство художников, а некоторые (тот же Скотланд-Ярд) напоминают средние квесты лютельной давности.

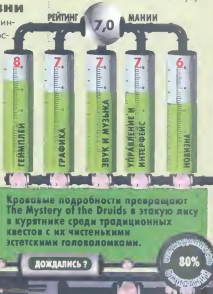
Встречаются зобовые графические невувзочки. Некоторые из них можно даже

назвать концептуальными. К примеру, авторы почему-то решили не показывать рук главного героя, и плывущая в воздухе телефонная трубка по первому разу выглядит странно. Еще более потрясет визуальный эффект от действий Мелони при пополнении инвентори. Представляете, налить большую миску кипятка, чтобы потом засунуть ее себе в бродки Бедная девушка...

Хотя можно считать это своеобразным юмором. Впрочем, по большей части шулки разработчиков понятны: например, можно попожить голову на ксерокс и получить свой черно-белый портрет с оксидным набором. Попадаются множество предметов, по поводу которых можно Халлиган выдает зобовные комментарии типа: «Эта книга утверждает, что я могу бросить курить».

Звук неплохой и, что куда важнее, очень качественно озвучены многочисленные диалоги. А педяющая душу вопли съедомых удались просто на слух!

На этой мажорной ноте и закончим. Вывод, надеюсь, ясен: если вы любите новаторские згогоди и не боитесь крови — The Mystery of the Druids должен прийти вам по вкусу. ■



Microsoft Flight Simulator 2000

Юрий Кузьмин
Ykuzmin@rambler.ru

ЖАНР

Авиасимулятор

PII-300, 64Mb,
8Mb 3D уск.

PIII-600, 128Mb,
GeForce 2

Издатель: Microsoft

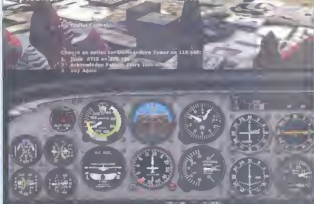
Разработчик: Microsoft

Похожесть: MSFS 2000, Flight Unlimited, Fly!

Сайт Игры: www.microsoft.com/games/PC/fs2002.aspМУЛЬТИПЛЕЕР:
Интернет, Лок. сеть

KOLEKTSIYA

Здания действительно миниатюрны.
Врезаться в них не стоит — разобьетесь.



Что такое Microsoft Flight Simulator — знают, наверное, все наши читатели. Это летный тренажер, который почему-то воспринимается (и продается) как игра. В нем нет воздушных боев, в нем не каплют из груди медали Конгресса и ордене Крестной звезды. MSFS создан для полета и получения удовольствия именно от полета. Из похожих программ вспоминаются только Fly!, Fly! II и Flight Unlimited 2 и 3.

Кто более материалистичен?

Версии MSFS появляются в среднем раз в два года. И было их немало: Combat Flight Simulator 1 и 2, MSFS 2000, MSFS 98, MSFS 95 и далее в глубь веков и тысячелетий до первой версии, созданной в 1987 году, — естественно, не Microsoft'ом, а забытой ныне компанией Sublogic.

Наверное, такой длинной историей объясняется то, что различия MSFS 2002 и юбилейного двухтысячника столь же не принципиальны, как и отличия Microsoft Office 2000 от Office XP. Разумеется, маркетологи и дилеры в ответ на такие слова начнут кидаться тобу-

В движении все намного красивее. Но и так неплохо.



ретками и читать двухчасовые лекции о «революционных прорывах». Но невзирая на возможные убытки и моральные травмы, заявляю, что основное отличие MSFS 2002 от MSFS 2000 и Combat Flight Simulator — количественное: в нем на 5 самолетов больше и на

2 уникальных здания меньше. Возвращение нью-йоркские небоскребы действительно убрало, теперь на их месте низкотехнологичная застройка. Более того, выпущен пачи для MSFS 2000, стирающий эти здания с лица Земли уже и в виртуальном мире.

Из других отличий надо упомянуть следующие.

Использован движок от Combat Flight Simulator. Он побыстрее и землю отображает получше. Но ненамного.

Трехмерных зданий стало больше, но города все равно узнаются с немалым трудом.

Улучшился радиообмен и появились планы полетов.

Игра стала еще дружелюбнее, обучение великолепное, но, несмотря на это, замечаний тоже хватает.

На этом статью можно и закончить. А можно продолжить. И продолжать можно с главного — с самолетов.

Двухмоторный джамбо

Было бы просто неприлично выпустить новую версию без новых самолетов. И они появились. Целых пять штук.

Самая интересная новинка — гидросамолет Cessna 208

Caravan. Видимо, его создали в ответ на появление летающей лодки во Flight Unlimited 3. Но характеристики поплавковой «Цессны» совсем не отличаются от сухопутной. А ведь поплавки делают машину намного более инертной. Более того, не изменился и процесс старта (хотя на волнах машину потряхивает), и при движении по воде очень хорошо работает колесный тормоз. Наверное, вода мелкая.

Среди остальных — три популярных в США легкомоторных машины (две «Цессны» и «Бич Барн» и джамбо — здоровенный Boeing 747-400. Вся экзотика — пилотажики Extra 300, антиквар-

Прямо перед вами музей «Метрополитен». По форме и содержанию он очень похож на Пушкинский, но раза в три больше. По каждому измерению... Вокруг — Центральный парк мирного города Нью-Йорка.



Мы можем спать спокойно. Вот так выглядит в MSFS 2002 центр Москвы. Бедные террористы!



ный Sopwith Camel, легкий вертолет Bell 206 (гражданский вариант разведывательной «Кайовы») и планер Schweizer 2 — перенесены из MSFS 2000.

Итак, 5 самолетов за два года. По 20 рабочих недель на каждый. Можно было бы и постараться, но уровень проработки моделей очень неровный. Например, для левого и правого моторов Beech Baron 58 сделаны разные звуковые файлы! Если отказывает правый мотор — то слышится звук слева. Это здорово, и лететь на «Барон» — одно удовольствие.

Но вот для Boeing 747-400 просто используются звуки Boeing 737-400, хотя это машины совершенно разного класса, с двигателями разной тяги (но 747-400 стоит 4 Pratt & Whitney PW4056 по 25 т тяги, а у Boeing 737-400 — всего 2 CFM-56, тягой каждый в 2,5 раза меньше). И звук у них разный. Студия, господа, моторы «бонкам» недоводят. Автокомпании сейчас и так нелегко приходится.

Та же история с самолетами Beech King 350 (2 турбовинтовых двигателя PWAC PT6A-60 по 1050 л.с.) и DHC-8 (2 TWD PW120A по 2000 л.с.). Вроде бы похоже, но я их в реале по звуку различу легко. Они разные. А в профессиональном (I) здании MSFS 2002 вместо звуков Dash 8 стоит ссылка на King Air! И это притом, что самолетов в игре всего 16. И это при огромных бюджетных возможностях Microsoft. Вот так и возникает ощущение неадекватности игры.

Положение спасает то, что для новой игры подхватывают сделанные в конструкторе MSFS для предыдущих версий. По крайней мере, замечательный «Ан-225» для MSFS заслужил бы проблем. Ах, какое удовольствие лететь на этом шеститонном гиганте над Красной площадью на высоте Спасской башни!

Конструктор (конечно, он есть в MSFS 2002) действительно очень хорош. В нем задаются и парамет-

ры самолета (вес, размеры), и характеристики управляющих поверхностей. Общий вид, текстуры (окраска), приборная доска, звуки — и самолет готов. 3D модели создаются в пакете gMax, который входит в поставку игры (разработан компанией Discreet). Можно смоделировать любую историческую машину, а можно что-то совсем фантастическое.

Комфорт в небесах

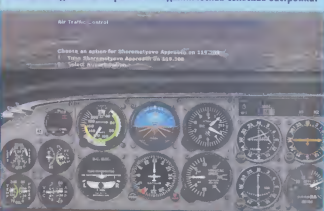
Конечно, в начале статьи я несколько утрировал, говоря, что нововведений практически нет. Они есть, и полеты в результате становятся заметно приятнее.

В MSFS 2002 опять — видимо, в ответ на прогресс конкурентов — появилась радиообмен с центрами управления воздушным движением (УВД). Нет, не слышите по купать микрофон, выбор реплик осуществляется мышкой или клавишами из списка на ИЛС — индикаторе на лобовом стекле. Не смейтесь, действительно возникает полупрозрачный эхранич с вариантами ответов диспетчеру. Это удобно — от полета не отвлекать, следить за обстановкой не мешает. Для хордокрылов летунов есть и более продвинутый режим — без всяких эхраничов, с нотацией панелью радиостанции.

Из других новшеств надо отметить графический план полета. Теперь вы можете нарисовать свой маршрут на схеме, где помечены аэропорты, приделы и другие важные объекты. Схему можно распечатать, положить на колени и сверяться с ней в пути. Приятно.

После посадки компьютер проводит разбор полетов. Оценивается, насколько точно выдерживались режимы, не было ли аварийных ситуаций, каков расход топлива и многое другое. А ночью освоение тренажера можно с просмотра небольшого фильма по основному полету. И все это не надумано, не навязано, но имеет большой смысл для тех, кто хочет позднее сесть за реальный

Так московский район Алтуфьево представляют в Ричмонде. Несколько зданий на горизонте и идиллическая сельская застройка.



штурвал. Или просто лучше понять, каково приходится пилоту.

Как и в прежних играх, имеется мультиплеер. Оказывается, вместе можно играть и без стрельбы. Групповой пилотаж, гонки, наконец, полеты на лучшее соответствие заданно обеспечивают уровень андрейки не хуже, чем в том же Counter-Strike.

С каждой новой версией MSFS симулирует все больше и больше аспектов деятельности летчика. Поэтому неудивительно, что Флот США уже выбрал MSFS 2002 как стандартный тренажер для первоначального обучения пилотов. Курсанты будут управлять виртуальным самолетом T-34C Turbo Mentor, а уж затем сядут за штурвал его реального аналога.

Вместе с тем отзывом о MSFS как о лучшем игровом симуляторе, как мне кажется, преувеличен. Например, во Flt приборная обстановка кабин богаче и ближе к реальности. Про «ИЛ-2 Штурмовик» с его абсолютной исторической достоверностью или Flocker с замечательной динамической моделью полета вообще промол-

чу. Пусть Microsoft утешается тем, что это игры другого класса.

Полет над гнездом кукушки

Денко от Combat Flight Simulator, несомненно, сделал игру красивее. Теперь панель приборов — это не навешенный на экран примусопилоник, из-под которого иногда предельски проглядывает первозданная чернота монитора, а действительно трехмерная изогнутая панель. Брызги из-под поплавков при взлете и посадке, инверсионные следы при полетах на большой высоте, огонки на земле в ночной тьме — всем этим можно любоваться часами.

Конечно, красота требует жертв. Игро, как и обещают разработчики, действительно идет на компромиссе с 64Mb RAM и 8Mb видеопамью. Но чтобы не было «рывков» и подтравливания, нужно как минимум 128 «мегабайт» оперативки и GeForce 2 хотя бы с 32Mb. Да и процессор желательно не ниже, чем 500-600 MHz.

Вместе с тем вид земли с большой высоты удивляет. Это не похо-

создание своих моделей в конструкторе самолетов, несмотря на его удобство, занимает приличное время. Поэтому, если пеня или просто некогда, — возьмите готовый самолет в Интернете, благо предложений хватает. Одно из лучших коллекций расположено по адресу <http://www.aircrafts.cz>; на этом сайте, в частности, есть «Ан-225 «Мрия» и «Ан-124 «Руслан».

Большую часть самолетов можно скачать бесплатно, но если у вас случайно завалялись лишние доллары, подумайте о приобретении дополнительных сценариев и наборов самолетов от специализированных компаний. Например, компания Aerosoft (www.aerosoft.com) предлагает такие одыны по цене от 25 до 40 долларов.

На сайте www.flightsim.com находится, пожалуй, наиболее представительный форум по авиасимуляторам, в том числе и по MSFS 2002.

Наконец, на сайте www.airwar.ru можно не только узнать характеристики всех имеющихся в игре машин, но и почитать настоящие руководства по летной эксплуатации (РЛЭ). В РЛЭ описаны скорости и углы отклонения на разных режимах, рекомендуемые положения управляющих поверхностей, управление двигателями и многое другое. Правда, часть РЛЭ — на английском. Учитесь языку, дамы и господа!

Кто-то явно скаптурил. Ну где вы видели ручной тормоз у гидроплана? (Крытое судно глотит: «нажмите клавишу «л», чтобы отпустить стояночные тормозы»).



не только на спутниковые снимки, но вообще ни на что. Москва с воздуха больше всего напоминает картофельное поле в разгар уборочной страды. Непонятые, остановленные полосы, и никакого следа хорошо узнаваемой радиальной структуры. Картинку не привожу, потому что она совершенно невнятная. Ну что же, подождем MSFS 2004.

О бедном Билле Гейтсе замолвите слово...

И напоследок ложка дегтя. Сложилось так, что мы судим Microsoft куда строже, чем других разработчиков программного

обеспечения. И, наверное, за дело: если уж вы декларируете, что вкладываете по три миллиарда долларов в разработку каждый год, то сделайте нам красиво. А до этого еще ох как далеко.

В игре действительно 21 тысяча аэродромов. Но города смоделированы достаточно условно. Посмотрите, как выглядят Москва, — в ней присутствуют только два узнаваемых объекта. Кремль и (с трудом) излучина Москва-реки. Да и других зданий в городе — раз-два и обчелся. А теперь вспомните, как выглядят Берлин в «Штурмовике». Почувствовали разницу?

Забовно, но в игре есть аэро-

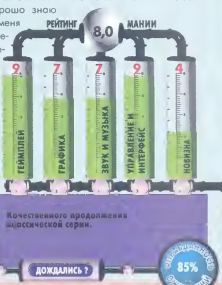
дром Чкаловская [это военный аэродром около Монино, но нем стоит дивизия военно-транспортной авиации, но с начала 90-х годов он активно используется для перевозок коммерческих грузов], а вот гражданский аэропорт Быково отсутствует. Нет и огромной, шестикиллометровой полосы летно-испытательного института в Жуковском. Поэтому служебный счет коварства всей Земли несколько преувеличен.

Упрощенно изображены не только Европа, но и Штаты. Так случилось, что я хорошо знаю штат Алабама и у меня есть карты и снимки местности. Не похоже! Река Теннесси и южные отроги Аппалачей уходят с большим трудом. Небольшие, но пригодные для самолетов «бичи» и «Цесна» летные поля не отражены совсем. Пусть террористы и дальше по таким картам учатся. Главное — обычные аэронавигационные им в руки не давать.

Азимуты ВПП аэродромов в основном правильные,

но направления взлета выбирают случайно. При полете из Шереметьево вас по умолчанию развернут носом на восток, хотя взлет там при нормальных погодных условиях производится с востока на запад.

Как видите, придуриться в новой версии игры есть к чему. Но все мои замечания действительно можно отнести к придиркам: мало, но не доделано, неточно. Сильных дефектов найти не удалось. А если в обзоре приходится придираться — значит, игра хорошая. Так что летайте самолетами Microsoft! ■



Качественного продолжения шассической серии.

Championship MANAGER QUIZ

Darkmaster
Dark_Master@rambler.ru

ЖАНР

Футбольный менеджер

P-200, 32 Мб

PII-400, 128 Мб

Издатель: Eidos Interactive

Разработчики: Sports Interactive

www.eidos.com

www.sigames.com

Похожесты: Серия CM и прочие футбольные менеджеры

Сайт игры: <http://community.sigames.com>

МУЛЬТИПЛЕЕР:

Локальный матч

КОММЕНТАРИИ

Настоящая любовь — это на всю жизнь

Я уже не помню точно, с какого именно CM'а началось моя любовь к этой серии, да это и неважно. Важно то, что, поиграв пару часов, я понял — вот оно, то самое, давно ожидаемое еще со спектрумовских времен, в которые и сформировалась моя крепкая привязанность к подобным играм. Но пора уже перестать восторгаться и раскрасить вам об игре и о жанре футбольных менедже-

ров в целом. Все настоящие фанаты CM'а могут смело переходить к последней части статьи, где я кратко перечислю все новости, а мы с вами продолжим.

В любом футбольном менеджере вам позволено совершать всевозможные действия, направленные на создание боевспособной команды, как то: закупать, продавать, обменивать игроков, тренировать их, определять состав на игру и т.д. А вот относительно способов зарабатывания денег име-

Вышел новый Championship Manager — и тысячи геймеров во всему миру воссоздали великий Sports Interactive, ибо нет менеджера лучше, чем CM, и Оливер и Пол Коулеры — творцы его. И вот ведь парадокс: в игре любого другого жанра такое продолжение, но первый взгляд напоминает о многом, было бы забыто ногими и лохоронено за отрядом клонбиди сомых отстойных игр. Но новый CM, список нововведений которого легко умещается на половине экрана, из года в год занимает непримчиво высокие для подробных игр места в интернетовском «Топ-100» и пользуется устойчивой популярностью. В чем причина? Читайте дальше, и откроется все истинно.

9. Andrew Cole (Man Utd)

Born 15.10.71 (Age 29) English (13 caps+1 goal)

Attribute	Value	Goalkeeping	Defence	Attack	Teamwork	Leadership	Goalkeeping	Defence	Attack	Teamwork	Leadership
Goalkeeping	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Defence	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Attack	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Teamwork	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Leadership	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Striker

Параметры игрока. Впечатляешь?

ются различия: скажем, в известной серии F.A. Premier League Football Manager от EA Sports нам совсем бесцеремонным образом превращают из творца (команды) в продавца (моек, шарфов, хот-догов и прочего). CM позволяет сконцентрироваться на тренерской деятельности, не размениваясь на коммерцию. Конечно, мы можем непосредственно влиять на финансовое положение клуба, продавая и покупая игроков, например. Но в основном наша деятельность косвенно затрагивает благосостояние родной команды: улучшились результаты — зритель пошел на стадион, чаще стали показывать по ТВ — тоже денежка в клубный бюджет. Так что без экономики никуда, все-таки игром в менеджер.

Чтобы создать команду-мечту, мало хорошего тренера и хороших денег, надо правильно эти деньги вложить — в игроков и в обслуживающий персонал (скаутов, тренеров, врачей). Сделать правильный выбор непосто: в CM каждый игрок характеризуется 31 параметром, что на порядок больше, чем в любой другой игре жанра. Одно только их изучение может занять значительное время. Кроме параметров, которые с течением времени меняются — от травм или при старении игроков, — есть такие нюансы, как мораль и физическое состояние. Мораль зависит от целого ряда факторов — к примеру, от того, как игрок сыграл в прошлых матчах, или от того, доволен ли он своим положением в команде.

Допустим, вам удалось собрать команду звезд. Что, опытные, представляют значительные затруднения даже при неограниченном бюджете, так как некоторые игроки могут просто откозаться переходить к вам, а некоторые ни за какие деньги не уйдут из клубов. Но если вы думаете, что теперь вам можно почитать на лаврах, а ваши подопечные будут крушить одного противника за другим, то вы глубоко ошибаетесь. Звездам тренировки нужны не меньше, чем средним футболистам. Можете создать каждому игроку индивидуальный график, можете тренировать всех в общей группе. Неосцину помощь окажет тренерский штаб — если вы, конечно, не покусались нанять достойных профессионалов. Обратите особое внимание на то, чтобы среди тренеров были спецы по тренировке вратарей и занятий с молодежью. У всех хороших команд есть молодежный состав — если уделять ему достаточно времени, можно вывести парочку игроков основы.

Все события матча выводятся на экран в текстовом виде. Посмотрите на скриншот, чтобы получить более точное представление. Есть менеджеры, в которых матч демонстрируется, но не могу сказать, что они от этого сильно выигрывают. Зато в CM после каждого матча можно посмотреть детальнейшую статистику — по моему, это гораздо важнее

для ювниного игрока. Перед игрой вы определяете тактическое построение команды, даете краткие инструкции (скажем, играть от обороны, жестко прессинговать и пытаться подловить противника на контратаках), можете также дать задание на игру каждому игроку в отдельности. По ходу матча можно проводить замены и менять тактику. После матча есть возможность пожаловаться на судью, если вас не устроила его работа.

Если команда играет хорошо — окажетесь на коне. Большейки будут славить ваше имя, а руководство — распылаться в комплиментах. Но Фортуна переменчива. Стоит вам попасть в полосу неудач, как нависнет угроза увольнения, в том числе и под давлением болельщиков. Впрочем, с увольнением вашей карьера не заканчивается — вы можете предложить свои услуги командам, оставшимся без тренера. Только не ждите, что вас примут с распростертыми объятиями в лучших клубах страны, а вот outsider'ы будут вам рады.

Все ваши усилия не увенчались успехом? Руководство клуба не приняло ваших аргументов и выставило вас за дверь? Оставайтесь только одно — запустить редактор и немножко подредактировать все, что душо пожелает. Терпезаме творческими страданиями геймеры могут создавать своих игроков, свои чемпионаты, кубки и прочее.

Атмосфера большого футбола окутывает вас, и нет игроку лучшей награды, чем выиграть Лигу Чемпионов с любимой командой. Это не менее приятно, чем спасти мир или сотню раз фигагнуть друга.



Так в CM отображается матч.

Немного цифр

Чтоб вы оценили масштаб творения Sports Interactive, приведу некоторые цифры. В игре 26 лиг (среди них есть и российская), более 100 тысяч игроков и обслуживающего персонала, по каждому из них присутствуют реальные, детализированные данные. В игре есть все существующие чемпионаты, кубки, турниры и сборные — первые и молодежные. Кстати, если желаете, можете возложить одну из них. А еще, не выходя из игры, вы можете ознакомиться с историей футбола. В общем, постарались ребята на славу.

Для тех, кто понимает

Я до последнего тинил с расказом о том, как все это выглядит. Вся графика CM — это огромное количество высококачественных (во всех смыслах) фотографий, используемых в качестве бэкграунда для текста. Такой своеобразный внешний вид легко может оттолкнуть неподготовленного игрока — но не доверяйте первому впечатлению, поиграйте подольше, и вы увлечетесь.

Звук в CM есть. Правда, я его сразу отключил, потому как не нужен он абсолютно. Поставьте лучше любимую музыку и получите удовольствие.

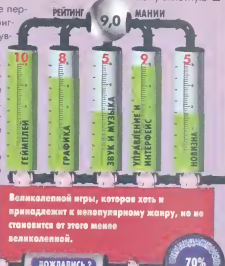
Интерфейс CM — это просто песня. Пример для всех, что делает бестолковые новорочные меншики, в которых так легко запутаться. В общем, образцово-показательный интерфейс

Что нового

Кроко о том, что нового принес с собой CM 01/02. Составы команд приведены в соответствие с сегодняшними реалиями. Введены новые трансферные правила (любители футбола уже поняли, о чем речь). Улучшен редактор. Возросло количество фраз, используемых в новостях и во время матча, что хорошо работает на создание атмосферы. Появилась возможность вести менеджерские записки на каждого игрока. И самое главное — очень удобная возможность сравнить двух выбранных игроков на одном экране. Ура, я не буду больше изводить на это горы бумаги. Возможно, что список неполон — но все желающие могут сами его дополнить.

О рейтингах

Эх, очень хотелось поставить общую десятку, ведь Championship Manager на голову выше всех прочих представителей словного племени футбольных менеджеров. Но удержался — идеал недостижим, хотя CM и подошел к нему вплотную.



Darkmaster

Dark_Master@rambler.ru



ЖАНР

Симулятор футбола

Издатель: EA Sports / SoftClub

Разработчик: EA Sports

 Похожесть: 100% к FIFA
 Сайт Игры: www.ea.com

 МУЛЬТИПЛЕЕР:
 Лок. сеть, Интернет

 PII-300, 64Mb,
 8Mb 3D уск.

 PIII-600, 128 Mb,
 16Mb 3D уск.

Уже несколько лет при знакомстве с очередной игрой из серии FIFA меня охватывает чувство, известное каждому юну. Помочь услужливо подсовывает картинку годичной давности, предлагаю сыграть в игру «Июдите 10 отличий» — в которой в позорно пригласию. Все это, конечно, весьма печально, но раньше мне хотя бы не приходилось описывать очередную «Фифу», разве что друзьям. Им, впрочем, рассказать про новый футбол было совсем нетрудно, но помощь приходила жесты и кидоматические выражения — средство, которых в народе лишены не спортсмены журналов. Поре, однако, переходить к делу.

Они сделали это!

Слова тебе, великий бог геймеров! Творцы из EA Sports услышали

наши молитвы и предоставили возможность переназначать управление. Нужно ли еще что-то говорить? Все любители виртуального футбола рдеют от счастья и шлют в Канаду деньги и ценные подарки.

Но, как ни странно, эти святыне люди не ограничились единственным новшеством. Они весьма заметно изменили лицо игры, которая теперь выглядит очень даже мило и пригоже. Во всяком случае, отличия от прошлого года футбола видны невооруженным глазом. Игра на экране монитора все больше походит на телевизионную трансляцию и, вероятно, недалек тот день, когда мы окончательно перестанем замечать отличия. Особенно изменились модели футболистов — проробо-



Неправильный подкат.

таны на славу. А вот в лицах, хотя и похожих на «реальные», фотографической точности нет. Музыка в стиле предыдущих игр серии — достаточно приятная, создает отличный фон, самостоятельной ценности не представляет. Ну, для меня, по крайней мере. Звук на высоком, как обычно, уровне. Комментатор неплох, хотя и излишне лаконичен. Интерфейс привычен, как родной диван. Предчувствую, что через несколько лет преданные поклонники смогут переименовать по меньшей мере FIFA с закрытыми глазами.

Кроме этого, замечены следующие нововведения. Появилась возможность давать пас на ход. Если видите на газоне стрелку, соответствующую цвету команды, срочно отдайте пас — ваш одноклубник раснет туда, как заяц от собоки, и, весьма вероятно, выйдет один на один с вратарем. Да и вообще, игра в пас в целом улучшилась.

Судьи стали строже, но чав даже грубить. К середине первого тайма в моей команде осталось девять человек. Новорое, в EA Sports решили провести в виртуальную жизнь принцип «Fair Play». Правильное очинание.

Присутствует новый режим игры — FIFA World Cup Qualification. Причем придется проводить свою сборную через квалификационные игры. Попробуйте пробиться на мировое первенство со сборной Гондураса. В случае ус-

пеха получите несказанное удовольствие.

Ну что еще? Российского чемпионата — нет. Впрочем, для тех, кто обладает доступом в Интернет, это не проблема. Найти в сети потч, в котором какой-нибудь норвежский чемпионат умелыми руками превращен в родное первенство, — пара пустяков.

Кто ищет, тот всегда найдет

Судите сами, дорогие читатели, удалось ли мне в этой статье найти десять отличий FIFA 2002 от FIFA 2001. Игра у EA Sports получилась неплохой, но без изоминий. Все на достойном уровне, все чуть лучше, чем раньше, — но не выводит у создателей виртуального футбола шедевр, подобный двум последним NHL'ам. А может быть, дело в том, что я больше люблю хоккей? ■



Это — гол.



Нового футбола от EA Sports, возможного, как восход солнца.

ДОЖДАЛИСЬ?

 ИГРАЮЩИЙ
 80%

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

Сначала были АЛЛОДЫ. Потом — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.

Демигурги

Новый проект 2001 г. NIVAL Interactive

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

ТЫ НУЖЕН МНЕ! ТЫ НУЖЕН
КРАСНОЙ АРМИИ

ЗАПИШИСЬ СЕЙЧАС НА WWW.ETHERLORDS.COM

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.



1C
Фирма "1С"

NIVAL
INTERACTIVE

www.etherlords.com

games.1c.ru
www.nival.com

НОВОСТИ

Quake III Arena

www.planetquake.com/countdownq3

Надвигаясь в свет крайне извращенной мод под названием **Countdown Q3**. В нем вы стартуете с количеством фрагов, равным фрагменту — скажем, с 50. За каждого убитого противника вы получаете минус один фраз, после того как противник превратил вас в кровавое ошметки, вам один фраз добавит, ну а за каждый суицид вы будете щедрой одавать аж два фразы. Цель игры, как вы уже, наверное, поняли, — «достичь» нуля фразов. Но не все так просто. На старте вы укомплектованы всеми видами



Уже без релсы и ролета

или оружия, кроме BFG, на старте получить определенное количество фразов, и вас лижут «релсы». Продолжайте рулить на уровне? Отлично, значит, обойдетесь и без «релки»? Ну и так далее. Не могу не сказать о том, что последний фраз вам придется бороться с помощью «перелки». При таком раскладе закончить игру чертовски сложно — но ведь кутерьма трудностей не боится, так?

www.planetquake.com/q3pball

Любите пейнтбол, но никогда не хватает на него времени? Вам на помощь придет соответствующий мод под Q3. Вместо того, чтобы убивать своих виртуальных противников, раскрасьте их в разные цвета. Если вас привлекает эта задумка, то, надеюсь, вас мод в 63 Мб все не остановит.

www.planetquake.com/quake_the_wall

Известнейший сайт **Quake The Wall** в очередной раз пополнил свою коллекцию обоев. Теперь в ней насчитывается более 500 экземпляров. Только очень привередливый хакер не найдет ничего подходящего для украшения своего рабочего стола.

www.threewave.com

Один из самых ожидаемых модов, **Threewave CTF**, наконец-то осуществился на своем появлении. Пять видов игры: помимо новых версий дефмат и тимплея — стандартный CTF, классический CTF (с крюком и рунаном) и некий закос под **Counter-Strike** под названием **CaptureStrike**. Отзывы самые восторженные, но вот только вас — 123 Мб...

www.3dpg.com/d21/download.htm

Мод, соединяющий скорость Doom и мощь Quake 3, ждет вас по вышеуказанному адресу. Обязательно попробуйте **DOOMed2Frag** — ведь классика не стареет.

<http://nem3d.net/q3plug/>

Q3Plug — заплатка для браузеров, которая позволяет отслеживать краковские серверы, — доросла до версии 1.2. Теперь программа успешно работает с Internet Explorer 5.5 SP2 и Internet Explorer 6. Также добавлена поддержка Tribes, Tribes 2, Quakeworld и грядущей Return To Castle Wolfenstein.

QUAKE III ARENA

Superheroes III

www.planetquake.com/super3/

Вам нравится супергерои? А в Quake 3 играть любите? Тогда скорее берите с нашего клампа мод **Superheroes III** и наслаждайтесь. Только прочтите до конца этот обзор, а то получится, что я зря стараюсь.

Супергерои пришли в мир Квейко давно, еще во времена незабвенного Kyll. Главная особенность мода с тех пор не изменилась: перед началом дефматча каждый игрок выбирает себе три суперспособности (активную, пассивную и специальную). Список вариантов для каждой очень впечатляет. Среди активных способностей — в основном различные дополнительные виды оружия: фойерболл,

вашему здоровью понизится до 20%, как вы тут же обретаете 100/100 и немного ослабленный «квад». Теперь-то враги пожалуют к каждой выпущенной ракетой!

Комбинаций суперспособностей, как вы понимаете, очень много, и в этом состоит основная прелесть **Superheroes**. Еще есть такая вещь, как **Explosive Armor**: наберитесь терпения и дождитесь, пока медленно ползущая полоска энергии внизу экрана заполнит все отведенное ей место, а потом нажмите назначенную клавишу и насладитесь морем огня, заливающего вас вокруг. Один или даже несколько халевных фразов вам обеспечены.

Играть лучше с людьми, так как боты обычно выбирают какую-нибудь ерунду и уничтожаются без особых проблем.



Куда уж богам до супергероев!

замораживающая граната, крик банши и много всего другого, не менее удивительного. Пассивные способности представлены невидимостью, регенерацией (как здоровья, так и брони), возможностью лететь и прочими не менее приятными особенностями. Специальные новики — они и есть специальные. Где вы еще такое увидите? Например, **Berserker's Rage**: стоит

На иногда у электронных бованов случайно складываются просто невероятные комбинации.

С модом поставляется несколько карт, но мне они показались не слишком удачными. Зато storme добрые из стандартного набора Куз заиграют новыми красками, когда на них придут супергерои.

Рейтинг «Мини»: 1 2 3 4 5

Mine

<http://perso.infonio.fr/crok>

Идея мутатора **Mine** — сосредоточить внимание игроков на движении по карте, расставив по ней мины. Звучит просто, а игрового — достаточно тяжело. Мины, число которых регулируется, бывают четырех видов: обычные — взрываются от ракеты; **Bio** — детонируют, как шокот от **BioRifle**; **Shock** — альтернативный огонь **ASMD**; и **Wor** — взрыв **Redeemer**'а.

Расставляются они по карте в соответствии с хитрым алгоритмом — наиболее часто посещаемые места, а также разнообразные рюкзасы оказываются заминированными особенно щедро. Динамика в игровой процесс мутатор не привнесит, зато заставляет игроков быть более «тактичными». В мясной заварушке можно легко набрать «минусов», просто невинно отступив. В дуэлях, кроме того, можно потерять превосходство в здоро-



вие/броню и выдать свое местоположение. К счастью для игроков, мины противно пищат, поэтому ориентироваться можно не только визуально, но и на слух.

Мутатор подходит для игроков, тренирующих концентрацию. После пары часов беготни по минному полю это чувство здорово обостряется, даже мельчайшие детали не ускользают от внимания, а у противника не остается никаких шансов укрыться в каком-нибудь темном углу.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

Samurai Weapons Pack

<http://modsqad.online.fr/mods/SamuraiV10.zip>

Новые виды оружия для UT — не редкость, этого добра на фанатских сайтах — вагон и тяжело груженная фура. Обычно они представляют собой наборы реально существующих видов оружия или же являются плодом воспаленного воображения автора. Рассматриваемый мод *Samurai Weapons Pack* принадлежит к последней категории.

Графически новые пушки — это незначительно измененные модели из Unreal/UT. Автор сильно торопился сосчитать публичку, поэтому на создание своих моделей времени не хватило. Учитывая клеветенное обещание в ближайшем будущем все испростить — простим, тем более многие аниматоры игро-

ют со «скрытым» оружием. Начинка же старых добрых флэков изменилась до неузнаваемости. Основной упор сделан на взрывы — почти все пушки так или иначе стремятся не просто убить, но разорвать вражину на мелкие клочки. Эффекты от стрельбы первое время заставляют смотреть на них широко открыв рот, забывая о спасительном стрейфе. Чего стоят калли из *BioRifle*, усеивающие половину уровня после одного нажатия на курок. Верх совершенства — альтернативный режим *Slayer's*: одна ракета, после взрыва разлетающаяся на множество тощих же. Несмотря на подобную «взрывоопасность», оружие неплохо сбалансировано, и явных фаворитов не наблюдается. Единственное, что мне непонятно, — зачем в *Redeemer* записали 20|| зарядов.

К недостаткам мода в первую очередь относится тупой AI ботов. Компьютерные оппоненты используют пушки так же, как и в обычном UT, что просто нелегко. Кроме того, все эта петушиная красота — взрывы и прочие эффекты — здорово тормозит даже и не слишком «точке». Зато счастливым обладателям популярного-герцоу *Alien'ov* будет чужд загрузить новоявленное хелезо.

Рейтинг «Мании» (Single): ① ② ③ ④ ⑤

Рейтинг «Мании» (Multi): ① ② ③ ④ ⑤



www.planetquake.com/bkp/jbpw/

После нескольких месяцев непререкаемой работы закончен новый сборник карт для известного мода *Jailbreak: Prisoners of War*. В релиз вошло 18 карт, среди которых присутствуют как новые творения, так и уже знакомые карты из *Jailbreak* и *Prisoners of War*. Кстати, создатели мода анонсировали *Prisoners of War* под Return to Castle Wolfenstein.

<http://gmax.digitalarenas.com/>

Все, кого обречало опубликованная в «Игромании» №11 новость о бесплатной 3D Studio Max по прозвищу gmax, могут продолжать радоваться. По адресу, указанному над этой новостью, открыт сайт поддержки gmax. Кое-что полезное можно найти уже сейчас, да и пополнения не заставят себя долго ждать.

www.planetquake.com/defrag

Мод *DefRag*, упомянутый в №9 «Мании», пополняется новыми картами и новыми движками. Напомним, что данный мод предназначен не для развлечения, а для улучшения вашего уровня игры. И хотя мои впечатления от этого мода не особо радужные, несколько реально полезных упражнений там все же есть. Если вы пока еще не слишком сильны в нелегком деле фрегаования — скадите по ссылке.

Unreal Tournament

<http://nalityc.beyondunreal.com>

Сайт Nalityc — основной источник пользовательских карт для UT — по неразрешенным причинам сменил хостера, переименовавшись из-под крыла PlanetUnreal на портал BeyondUnreal. Переезд притормозил работу сайта, но сейчас все постепенно возвращается на круги своя. Всем коллекционерам и регулярным посетителям ресурса — обновить закладки.

<http://planetunreal.com/mapped/>

После ухода Nalityc с PlanetUnreal их коллегой, и, по совместительству, конкурентом с сайтом Mapped жить стало немного легче. В этот раз они представляют заманчивую *Assault-карту* Operation Desertstorm. Вообще, мид-дизайнеры не смеют жаловаться на этот режим, и качественные разработки появляются нечасто. Однако благодаря



созданием Grzegorz Kubicki любителя «штурма» будет чем занять вечерок-другой — уровень получился достойный.

<http://planetunreal.com/prefablab/>

Ресурс Prefab Lab — склад полезных объектов («префабов») для внедрения в разработываемые карты — при поддержке владельца всех Planet-что-то, компаний GameSpy 3D, объявил о начале конкурса на лучший пользовательский «префаб». Лучшее творение будет использовано в Unreal 2, а его автор получит \$300. Приниматься работы, судя по всему, будут еще долго: окончательный срок сдачи протянется чуть ли не до самого релиза выхода Unreal 2.

www.planetunreal.com/spooger/

Spooger, известный разработчик карт под "реалистичные" моды (Infiltration, Strike Force, SAS), выпустил свое новое творение — *Skeet/Pigeon Shoot*. На этой... хм... арене мы займемся традиционным Олимпийским видом спорта — стрельбой по тарелкам. Из автомата с подствольным гранатометом — Мр5. Те, кто даже с помощью этого отцовски-



по инструментам не смогут выбить тарелочку, сдвинут ее — придется на расставленных вокруг бутылках и баночках Реджи.

www.planetunreal.com/teamvortex/

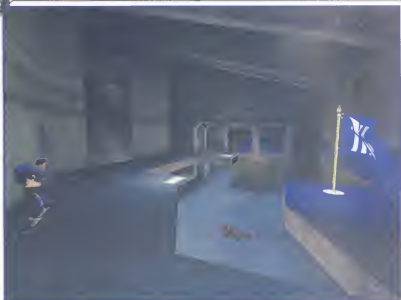
Дела у команды Team Vortex, усиленно работающей над сингл-модификацией Operation Na-Pali, явно идут не-



спеша. Недавно была опубликована демка этого неминуемого хита. По заверению DavidM, ведущего дизайнера, карты эксклюзивны более чем на 80%.

<http://planetunreal.com/goldabar/>

Признания мастера левел-дизайна Desperado, Stu, Lord Heisher, Goldabar, Akuma и Shag стали за единое правое дело — создание совместного мейн-пака. На страницах GoldabarDesign постоянно появляются скриншоты настоящих шедевров, по мере изготовления включаемых в этот будущий musthave. Ребята явно решили переплюнуть отечественный Russian Bonus Pack.



Flag Damage

<http://perso.infonie.fr/cokx>

Люди, игравшие в Team Fortress и CTF, прекрасно знают, что самое сложное в бою — не захват флага, а его транспортировка на родную базу. Как правило, при хорошей игре равных команд храбрец, умудрявшийся пробраться на вражескую базу, теряет хит-пойнты со спринтерской скоростью. А схватив и прижав к груди драгоценное знание, игроки часто еще и теряют трезвость мышления — в голове крутится единственная мысль: БЕЖАТЬ!!! Обычно после этого они становятся для противника легкой добычей. Мутатор Flag Damage призван немного изменить существующее положение вещей.

Как можно догадаться из названия, мутатор увеличивает огневую мощь игрока-знаменосца. Величина наносимого им

урона выставляется в меню в пределах от 0 до 400%, т.е. при крайнем положении ползунок урон увеличивается в четыре раза, и одна (!) пуля из Enforcer'a в голову наносит свежего бойца. Естественно, с психологической точки зрения это также дает немалое преимущество, упрощая атаку и заставляя защитников флага скакать вдвое резвее. Очень забавно выглядит смертельная битва двух знаменосцев противоположных команд, сошедшихся лицом к лицу.

Хочется похвалить общую "прозрачность" мутатора — после установки одного параметра в меню о нем можно забыть: никаких эффектов или напоминаний, все по-военному просто. Flag Damage — абсолютный musthave для любого игрока в CTF.

Рейтинг «Манни»: 1 2 3 4 5



COUNTER STRIKE



Лидер команды в Counter-Strike

...Или почему стаду нужен пастух

Игра в Counter-Strike через Интернет или

в очередном клубе, мы наблюдаем внутрикомандную борьбу за флага. Вместо того, чтобы действовать слаженно, игроки думают лишь о том, как бы урвать себе побольше очков. Конечно, случается, что кто-то из проявляющей команды выдвигает простую и гениальную идею, и тогда игра примет совершенно иной оборот. Но это

бывает эпизодически — тогда как для хорошей игры непременно нужен человек, указания которого становились бы законом для всей команды. Лидер или координатор — называйте как угодно. Словом, это должен быть тот, кто способен привести команду к победе.





с тем или иным видом оружия;
— место, где концентрирует свои силы враг;
— как лучше отаковать врага: куда засылать коллег по команде, на какие "должности" их назначать — снайпер, кемпер, захватчик с тыла, снайпер, крушитель и т.п.
Если вы знаете все это — вы

готовы к тактическому планированию.

Эй, вы, трое — оба ко мне!

В настоящее время понятия "лидер" и "лидерство" для большинства геймеров имеют весьма размытое значение. В обязанности человека, который якобы берет на себя командование над другими игроками, входят лишь некоторые общие указания в начале игры, вроде "Go, go, go" или "Cover me", причем неясно, кому конкретно они адресованы. Как следствие, никто из услышавших эти выкрики не воспринимает их всерьез. Псевдолидер может вообще удалиться от всей группы и побегать черт знает куда. Также не будет удивительно, если через пару минут его прикончат враги. Само собой, ни о какой тактике в этом случае даже не идет речь, поскольку каждый игрок действует по своему усмотрению и не считается с другими.

Мы все глядим в Наполеоны

Чтобы покончить со всем этим бардаком, достаточно одного-единственного игрока — того, кто возьмет на себя командование. Конечно, далеко не любой человек сможет быть лидером команды.

Во-первых, чтобы стать лидером команды в CS, надо вообще быть лидером по жизни. Необходимо уметь доносить до других информацию так, чтобы ее воспринимали. И, конечно же, надо быть хорошим тактиком — то есть уметь работать головой. Плюс необходимо командо, которая беспрекословно выполняет все ваши указания.

Во-вторых, настоящий предводитель команды должен показывать пример своим подопечным. Разработок какой-то план и распределить роли, он должен четкое выполнять те действия, которые предназначил для себя. Если сам лидер нарушит план, у игроков возникнет сильное искушение последовать его примеру.

В-третьих, лидер не должен никогда ни на кого и ни на что жаловаться, если не идет игра, а просто сосредоточиться, успокоиться и продолжать координировать действия команды. Однако, чтобы делать это грамотно, нужно идеально знать карту, а также следующие нюансы:

— оружие: какие есть пушки, как они стреляют, какова их стоимость, кто из игроков команды лучше всего управляет

Fu... 'em up, boys!

Рассказывать о сложных стратегиях с примерами для конкретных карт смысла нет, так как осуществлять в деталях все хитроумные идеи почти нереально. Актуальны будут только общие принципы, а все детали командир и игроки должны решать на месте.

Если рассмотреть подробно все карты, видно, что большинство из них имеют одну и ту же структуру — но на разных картах это самая структура, так сказать, подается под разными соусами. Например, если изучить структуру *de_dust* и *cs_milizia* (казалось бы, совершенно разные карты), то можно увидеть, что они чертовски похожи. Вы скажете, что автор совершенно слепой, но присмотритесь к картам! У нападающей стороны есть два пути — прямо до вражеской территории и обходной. Разница лишь в том, что на *de_dust* раздваивается главный проход, а на *cs_milizia* — обходной путь. То есть для многих карт обобщенная тактика будет весьма и весьма схожа.

Рассмотрим обороняющуюся сторону. Почти на всех картах имеются два пути, по которым могут наступать враги. Лидер должен четко знать, где и какие точки нужно "держат", чтобы нападающие не ворвались на охраняемую территорию. Прорыв на одном из фронтов означает, что для обороняющихся игра превращается в "масо". В случае прорыва или массированного наступления противнику по одному из направлений должен немедленно реализовываться "план помощи" — един-два относительно свободных бойца бегут помогать "пострадавшему".

Проходи с разведками охранять труднее всего, но, посмотрев на них повнимательнее, можно применить точку, через которую неприятли пройдут в любом случае. Главной задачей лидера — грамотно распорядиться людьми, дабы все ключевые точки были перекрыты и враг при попытке прорваться попал под перекрестный огонь. При неслаженных действиях команды нередко возникает следующая ошибка. Один боец сидит в коридоре за щитком, а другой "держит" этот же коридор, стоя, например, за углом. При этом, если враги побегут толпой,

Counter-Strike

Источник: www.counter-strike.ru

www.counter-strike.uk.net/features/cscs.php

Рэнди Пикфорд (main Gearbox Software) решает приоткрыть занавес тайны, покрывающий Condition Zero. К интервью сойт CS[uk] прилагается два совершенно новых скриншота (один из них вы видите рядом). Самое же главное, что можно узнать из текста, — это то, что



в CS:CS появится LAW rocket launcher. Жаждающие дополнительных подробностей могут прогуляться по указанному нами адресу.

www.fsc.austin2600.org

Вышла очень любопытная серверная программа под названием The Second Coming. Из большого списка ее возможностей мы выбрали самые интересные.

— Полная совместимость с ботами и админ-модом.
— Обнаруживает и "выкачивает" элементы, использующих OGC Hook.

— Если взорвана бомба, то все игроки будут периодически видеть на экране соответствующее уведомление.

— Заложники приседают и закрываются руками, когда террористы наводят на них оружие. Также при сильных ранениях (80% и более) они начинают тяжело дышать.

— Здоровье может немного увеличиваться после ранения (прокачка боевой шок). Или, наоборот, уменьшаться при сильном ранении (из-за потери крови).

Все эти опции возможны включить и выключать независимо от остальных. В крайнем случае, программу можно использовать как средство борьбы с OGC Hook.



КЛУБНЫЕ НОВОСТИ



Master

master@igromania.ru

Новый OSP...

Новая версия OSP (я надеюсь, все знают, что это такое) за порядковым номером 0.99w ждет вас с нетерпением. Вес — 2.2 Мб, список изменений внушает оптимизм и веру в светлое будущее. Можете взять ее с нашего диска, кстати.

...и новый Edge

Если верить словам разработчиков, финальный релиз OSP не за горами. В версии 1.0 планируются включения: несколько дульных карт, а именно: *Botula Tourney*, *Scrap Metal*, *Tourney* и, внимание, новый *Edge* (примечание: великого a2dm1 под Ky9). Все карты заслуживают самых высоких слас, а новый *Edge* — просто фантастика. Ностальгия — это круто! Карта ждет вас на компакт.

Дуэльный чемпионат в Выборе

В сланом городе Выборе прошел дуэльный чемпионат. В финале PELE [PK] взял реванш у n'LoXer'a за пор

жение на WCG Russia. Третье место занял Korresh [PK]. Демка финальной игры, как это ни удивительно, приоткрылась на диске "Манти".

Клановые перестановки

Возможно, читатели, внимательно следящие за полемением дел в российском киберспорте, уже обратили внимание на непонятную аббревиатуру перед именем LeXeR'a вместо всем привычной c4. Так вот, для всех внимательных (и не очень) читателей сообщаем, что организован новый клан Newbalance, сокращенно "n". Отсюда-основатели — LeXeR и Sid. Пожелаем новому клану успехов и всескореего процветания.

AvP2 + CPL = Большие деньги

Я даже не знаю, с чего начать. В общем, так: AvP2, то бишь Aliens vs Predator 2 теперь стала официальной игрой CPL. И по ней пройдет турнир, финал которого состоится в начале декабря в Доллесе. Играть собираются на карте с убийством изомеом Multiplayer Demo map по 15 минут — сначала "мясо", потом дуэли. Призз заготовлены такие, что мало не покажется: главная награда — автомобиль Ford Focus. Кто-нибудь еще верит в то, что CPL интересен кокем-то там "развитие киберспорта"?

WCG шагает по миру

Отборочные игры к мировому чемпионату по киберспорту, который пройдет 5-9 декабря в Сеуле, проводятся чуть ли не во всех странах мира. Некоторые результаты уже известны.

Украину будут представлять следующие игроки: James.mak (Одесса), Arbiter (Харьков), Chip.deeP (Одесса), Terminator (Киев) — запасной игрок, а в номинации CS выступит команда exTremely Bad-team (Киев).

От Германии на WCG поедут: 1-2 места — [sk-Stelam], [sk-Silinger], 3 место — amr-crush3r.

Честь Великобритании будут защищать: 1 место — Blokey'ur, 2 место — NME-Sid, 3 место — oNc'Hell.

Самый континент Австралия делегирует следующих квокеров: 1 место — Python, 2 место — Gringe, 3 место — Labato.

Уже точно известно, что в турнире не будет принимать участие один из известнейших штатовских кутримеров — cK-czm. Причина — дело учебное. Приезд на WCG LakemoN'a и Fatality — под большим вопросом. Печально..

Правила World Cyber Games

Появились официальные правила по всем номинациям WCG. Нам, конечно, в первую очередь интересен Quake 3. Итак, карты: pro-q3journey4, pro-q3dm6, q3journey2, ztn3journey1; будет использоваться Quake 3 версия 1.30; OSP — версия 0.99w; таймлимит — 15 минут; форсажспейс — 10 секунд.

Интервью с ztn

На портале Cyberfight.ru появилось интересное интервью с известным каждому квокеру создателем карт — Sten 'ztn' Uusvooli. Очень интересно и познавательно, искренне советуем. Адрес — www.cyberfight.ru/Offline/interviews/o_116/. Между прочим, соответствующая ссылка появилась и на PlanetQuake.

Свежий Pro-Mode

Новейшая версия этой профессиональной модификации несет на борту номер CF 0.99v6 в основном направлена на борьбу со страшным зверем по кличке "паз". Жаль, что Pro-Mode не получил признание — но уже не на этом неким образом не становится. Зайдите на <http://www.pmode.org/> и убедитесь сами.



то смогут без труда расправиться в индивидуальном порядке с каждым из защитников прохода.

Если карта — с заложниками, то можно отколоть следующий финт. "Меиты" знают, где находятся заложники, и вы можете приготовить им сюрприз. Прикажете отвести заложников в другое место [разумеется, нужно указать, куда именно] — такое, чтоб оно было удобным для обороны, и окопаться там всей командой. Будет еще та хохма, когда меиты начнут обшаривать карту в поисках "терроров" и заложников, а найдут всех в одном месте. Но слишком часто применять этот трюк не стоит — утрата элемент неожиданности. Кроме того, на многих чемпионатах запрещено трогать заложников.

С бомбейскими чуть сложнее. Их с собой нигде не унесешь, кроме того, их два, а не один.

Нужно распределить людей на подходе к ним и дать команду сидеть на месте и не рваться вперед; время работает на вас. Для охраны каждого бомбейца необходимо выделить по одному бойцу. Крайне желательно, чтобы они умели ориентироваться по звуку. Люди, получившие задание "пасти" бомбейцев, должны устроить засаду таким образом, чтобы их не было видно, — разумеется, если это возможно. Основную же часть команды надо расставить по ключевым позициям в местах, через которые враг будет пробираться к бомбейским. Если эти бойцы не смогут справиться с бондитами на подходе, как раз и потребуются помощь кемперов, охраняющих бомбейцев. Услышав звуки устанавливаемой бомбы, они должны как-нибудь сообщить остальным, что неприятель с бомбой — из их точки, и по возможности расправиться с минерями. В случае неудачи исправить ситуацию смогут подоспевшие товарищи.

Теперь пару советов нападающим. Нападать, как известно, сложнее. Ведь при обороне главное — распределить позиции людей и расписать, кто кому приходит на помощь при прорыве врага; а при нападении требуется организовать координированную атаку, отвлекающий маневр, прорыв и поддержка прорыва.

Итак, вам предстоит возглавить нападение. Выясните, какой тактики придерживается вражеская команда. Если врагам не сидится на местах, то дайте своим указание до поры до времени не высматривать нос. Удалив из игры особо любопытных врагов, можете начать наступление, уже имея некоторое численное преимущество. Вы должны быстро понять, как обороняться противник, вычислить его слабые места и придумать эффективные способы атаки — причем сделать это надо за считанные минуты.

Нападающие как бы задают стиль игры, а те, кто в обороне, вслепую-невольно должны реагировать на их действия. Зная это, грамотный командир будет играть врагами, перекладывая с одной стратегии на другую и постоянно сбивая их с толку. Противник не будет знать, что ожидает его в следующем раунде, и начнет совершать ошибки. Однако надо заметить, что в игре профессионалов обычно все сводится к грамотному штурму жесткой обороны — а дальше идет чистой воды тактика: кто, кого и как "снимет".

На войне все средства хороши

Полноценное управление командой возможно только при наличии "голосовой связи" — а этому условию лучше всего удовлетворяет компьютерный клуб. Если же игроки сильно удалены друг от друга, можно попробовать наладить систему команд с клавиатуры — но все равно это не будет полноценной заменой голосовым командам.

Нередко происходит так, что при проигрыше у вас начинаются финансовые проблемы, а команда противника имеет превосходство в вооружении. В таком случае просто не покупайте ничего в течение нескольких раундов и по возможности подберите пушки убитых игроков. После пары удачных раундов ваше состояние значительно увеличится, и вы сможете затовариться по полной программе.

И не слушайте гневных выкриков врага в случае применения вами кемперских тактик. Помните: на войне все средства хороши. Если требуют обстоятельства, то не стесняйтесь заставлять свою команду кемперить, "ныкаться" и делать все то, что некоторые индивидулы считают проявлением "ламерства". Каждый игрок, как умеет. Если ваш конек — кемперство, то пользуйтесь им на все сто. Отмечу, что грамотная смена тактик является верным путем к победе. Если научитесь этому — научитесь побеждать.

От номера 12(51)

От редактора: это резко поновое тут в разуме трогательных событий 5-8 ноября, когда какой-то злодей украсил в фанкскую типографию, где мы печатаемся, и наши разодет Deathmatch черной краской, и даже 62300 новых чатаемых возможности возмозможности с двумя модоми для UT и одним для Max Payne. Конечно, фанк невозможно повернуть назад, и него из ответов не оставилось, — но все же мы хотим компенсировать поучительный воля моральный ущерб. Поэтому и публикуем завоёво острастроение тексты.

АНТ

<http://perso.infonie.fr/croak>

Болонс оружия в UT есть! Это подтверждено многостетными кровопролитными боями и доказано на чемпионатах. Тем не менее многочисленные фанаты игры создают свои наборы "стволов", призванные "наконечить" решить проблему баланса или, на худой конец, "настроить море новых ощущений". Рассомотриваемый мод **Armes Houties Technologies** как раз принадлежит к этой категории. Однако автор парашел к созданию модификации достаточно необычно — оружие представлено комбинацией средств уничтожения из **Unreal** и UT и преобразовано в свете авторских идей.

Коренным изменением подверглось это оружие, кроме **Minigun'a**. Пистолет теперь зоряжате обоймами: отстрелял 25 патронов — будь бодя, перезарядился. **NoRifle** заменено на **BioShock**. Secondary fire из него стал напоминать **ASMD** — тот же луч, только зеленый. Свои **ASMD** заменили огнемометом. Выглядит не очень симпатично — значительно уступает тому, что на скринах из **Unreal II**. **Pulse Gun** за какие-то грехи заставили стрелять торидиумом, что новеует воспоминания о **Singer'e** из **Unreal**. Приятной неожиданностью стал рикшет "зорядов" этой пушки от стен. Дальше в списке увеленные издид **Ripper**, покинувший свое место в пользу (вниманию, квокерш!) **LightningGun'a**, који искусно прихватывает старый добрый **Dispersal Pistol**. Все поняли, что я зсозел? **Flok Cannon**, который чостенно сравнивали с дробовиком, в этот самый шотган и трансформировался. Доби не умалять достоинства могучего флэко, шотган сделали четырехзарядным. Лучшему удару человека **Rocket Launcher'а** отключили "накопление" зорядов, зато изрядно увеличили скорострельность. А к паудре кемперов — снайперской винтовке — прикрепили прибор ночного видения, который выделяет врагов маркерами. Впрочем, его полезность сомнительна — настолько темных мест на картах UT я не наблюдаю.

В целом же изменения не косметические и не "болонсирующие", а скорее принципиальные — следовательно, предполагаются оригинальный игровой процесс. Так оно и есть — новые пушки грамотно "вливаются" в геймплей, причем вяных оутсайдеров, вроде **Ripper'a** из оригинального UT, не наблюдается.

Недостатков, впрочем, тоже хватает. Во-первых, мод разработан французским программистом, который пожелал перевести на английский язык интерфейс и внутриигровые сообщения. Не катастрофа, но неприятно. А серье

езным недостатком является неотлаженный код поведения ботов — эти консерваторы вечно недолюбливают нововведения.

Подводя итоги, можно сказать, что для сетевых разборок БЕЗ уюности ботов мод подходит неплохо. Если же поиграть, кроме как с этими железными чурбанами, не с кем... Право, можно было бы сделать достойную альтернативу.

Рейтинг «Мании»: 1 2 3 4 5

Рейтинг «Мании» (Multi): 1 2 3 4 5

Fair Game

www.zencoder.com

Любите ли вы CTF? Знаю, мы не спрашиваю — наверное, половина всех игроков в UT таскают на своем горбу разноцветные флажки. И уж точно все знают великолепную карту **Седрико "Иакоз" Флорентино — Facing wolves (CTF-Face)**. Что — вернее, что — является злейшим врагом всего живого на этом замечательном уровне? Разумеется, кемперы. Эти солдаты прятчут со своей проклятой снайперкой в самых неприкрытых местах и портят немало крови честным игрокам. Но и на старуху найдется пороуха — вот и на этих хулигнов нашлось милиция. Има ей — **Fair Game**. Честная, так сказать, игра.

Все очень просто: указываем в меню время, после которого игрок считается кемпером, и начинаем игру. Теперь у неблагородного игрока, зноившегося в темном углу, нет шансов укрыться от правосудия — как только игра признает его нечестным, происходит его (игрока) самовозрождение. Разумеется, в этот темный угол со всего уровня стекаются пожирники с брондальной-томи в виде флэков, **Rocket Launcher'ов** и т.п. Упомянутая CTF-боя становится идеальной для любителей ближнего боя и абсолютно неиграбельной для игроков "но бешенке со снайперкой". Помимо CTF, мод неплохо дополняет обычные **Deathmatch**-игры — игроки, любившие раньше "пости брэнки", вынуждены стремительно бегать по карте и искать встреч с врагом.

Кроме антикемперской функции, мод содержит еще несколько маленьких приятностей — бонус за убийство игрока с флагом и за **Impact Hammer Kill**, а также пенальти за уничтожение тиммэйта. Все эти моменты легко настроить в меню.

Fair Game роудет, однозначно. "Пасуны" здорово раздражают в любой, даже самой дружеской игре. Миндзав рекомендует, а "Мания" рекомендует.

Рейтинг «Мании»: 1 2 3 4 5

Max Payne

Ultimate-MOD

www.maxpaynecenter.com

Список изменений, прилегающих к **geomap**-файлу этого мода, растянулся бы на зодок на тридцать. К **Орсану** добавлено четыре новых пушки, среди которых — **H&K MP5-A5** и **Jackhammer MGL** с подствольным автоматическим гранатометом **MK1**. Теперь практически из всех стволос в игре можно пальнуть с двух рук. Редейвйрж останется жив больше трех секунд под огнем из двух **Jackhammer'ов**. А уж два **Sowed-OFF** шотгана... сами понимаете, не ма-

ленькие. Кстоти, все "старое" оружие выглядит немного иначе — переделано скины.

Bullet-time теперь приростает автоматически — но обязательно для этого все время мочить врагов. Улучшена "видимость" пуля, о тоюке они отлично заметны в режиме паузы. Кровь стало, что новеозысает, более реалистичной — хотя те, кто никогда не всаживал в живого противника облой "береты", вряд ли это заметят. Зато "более реалистичное" оружие заметят все, кто привык присматриваться к деталям: в **Ultimate-Mod** в каждом магазине пистолета или автомата — "настоящее" количество патронов. Убойная сила оружия также приведена в соответствие с действительностью. Кроме того, "проаг-рейжана" камера и изменена анимация огня, вырывающегося из стволов. Также, надо полагать, в сторону большей реалистичности.

Под жикельтой у Макса теперь выигрывает паратонца, о сом Макс освоил... кун-фу. В состав **Ultimate-Mod'а** разработчики включили другой мод, который так и называется — **Kung-Fu**. По клавише "I" Макс переходит в боевой режим, в котором он может проделывать разные фокусы в духе Джеки Чана — вертушки, удары ногами в прыжке и просто сумасшедшие кубиты через голову вперед/назад и в стороны. Реальное применение эти приемы имеют только в драке с одним-двумя врагами, да и то — если драка происходит в небольшом помещении. На улице Макса успевают изрешетить, прежде чем он занесет ногу для удара. Правда, надо отдать Максу должное — уворючки у него отменные. Любому врагу для пожизненного окоуто хватает одного контакта с ляткой Макса. Но в целом это больше приятно, нежели веселое дополнение к **геймплею**.

Я назвал основные из списка изменений **Ultimate-Mod**. Но и этого достаточно, чтобы понять — мод нужен в большей степени тем, кто любит по вечерам отстрелить десяток-другой бондид или ночеувется проходить "Максо" заново. Кстоти, мод позволяет через **Level Selector** выбрать для игры любую миссию и любой уровень сложности. Так что, если вы горите желанием переиграть, скажем, только третий эпизод...

Рейтинг «Мании»: 1 2 3 4 5

«Компьютерные клубы России»

теперь на компакт!!!

Вниманию! Сводка по компьютерным клубам России, ранее публиковавшаяся на страницах журнала, разрослась до значительных размеров. Отныне она нашла свое место на наших компактах, т.е. и обосновалась окончательно. Вниманию, владельцы компьютерных клубов! Если ваш клуб в списке не представлен, вам никто не мешает написать на адрес aperkoff@igromania.ru и проинформировать нас о вашем существовании под солнцем. Нам доставит искреннее счастье и благодарную радость опубликовать информацию о вашем, несомненно, замечательном клубе в нашей публикации. Более подробно о том, как лучше оформить заявку о вашем клубе, чтобы информация о нем попала на наш CD, вы так же можете прочитать на компакт.

Сводка проливается по адресу:
Наш Компакт
ИнфоБлок.

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Денис Гуров (spider@tushino.com)

Александр Лямкин (ai_lyama@mail.ru)

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Новая акустика от Creative для серьезных геймеров

Новую акустическую систему INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700 анонсировала недавно неутраченная компания Creative. Комплект состоит из декодера/усилителя; мощного 30-ваттного (RMS) двухканального сабвуфера, использующего технологию Creative SLAM (Symmetrically Loaded Acoustic Module); центрального динамика мощностью 21 Вт (RMS); четырех 7-ваттных (RMS) колонок-спутников и беспроводного пульта ДУ. INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700 совместима с цифровыми 24бит/96кГц источниками звука и снабжена оптическим, коаксиальным, аналоговым стерео и Digital DIN разъемами.

Предполагается, что максимально чистый и мощный звук данные колонки смогут воспроизвести в паре со звуковыми картами семейства Creative Sound Blaster Audigy и Live 5.1. Набор INSPIRE 5700 на данный момент является вершиной мобильного ряда акустических систем Creative и предназначен для требовательных любителей цифровой музыки и серьезных геймеров-меломанов. Стоит эта замечательная новинка всего 298 долларов без учета НДС.

Приятно, что компания не оставляет без внимания пожелания покупателей, выпуская все



более и более совершенную компьютерную акустику. И просто замечательно то, что в качестве целевой аудитории наконец-то упомянуты геймеры. Думаю, что мы обязательно включим INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700 в нашу ежемесячную рубрику «Разумный компьютер». Разумеется, в раздел «Тебя я видел во сне»...

Оригами из Pentium 4

Неугомонные шведские модельеры решили вдохнуть новую жизнь в древнее искусство моделирования из бумаги (как вариант — из плотной ткани). А так как век у нас с вами не какой-нибудь, а именно «цифровой», то источником вдохновения им послужил процессор Pentium 4.

Хелена Розен (Helena Rosen), талантливая модельер из лаборатории дизайна Центрального колледжа искусства и дизайна Св. Мартина (Central Saint Martins College of Art and Design), использовала плоскую тополо-

гию процессора Pentium 4 для воспроизведения образов трехмерного компьютерного мира в своей коллекции одежды для самостоятельной «сборки». AnyWear* — это одежда будущего. Универсальная, функциональная и удобная. Это красивые вещи с ко-



ротким жизненным циклом и неограниченными возможностями дизайна.

Покупателю достаточно нажать кнопку на ближайшем торговом аппарате, и он тут же получает в свое распоряжение набор выкройки. Следуя инструкциям, вы открываете, разворачиваете, складываете (никаких ниток или клея!) и в результате получаете футболку, оформленную в соответствии с вашими требованиями к образу (безумный геймер, скучный ланер или вольный хакер).

Кроме футболок вы также можете сконструировать себе какой-нибудь аксессуар — сумку или рюкзачок, например.

В общем, седая древность (история оригами насчитывает несколько веков) и высокие технологии объединились и руко об руку бодро шагают в светлое будущее. Нам с вами остается только полнее запознаться в тупи, зафиксировать минус двадцать на градуснике и терпеливо ждать зимней коллекции на основе радиатора от AMD Athlon...

2 PDA от Sony

Компания Sony анонсировала две новые модели карманных компьютеров марки Clie, которые появятся в продаже уже в начале декабря. Это Clie PEG-T6000 и Clie PEG-T400. Оба PDA работают под управлением Palm OS 4.1 и выполнены в новом технологичном дизайне от Sony.

KPK PEG-T6000 позиционируется как более «продвинутая» и дорогая модель,

а потому снабжен цветным TFT экраном с возможностью отображения 65536 цветов и комплектуется 16 мегабайтами встроенной флэш-памяти. PEG-T400 немного проще — всего 8 Мб памяти и монохромный ЖК-дисплей с обратной подсветкой.

Внутри обеих новинок — процессор Dragon Ball VZ с частотой 33 МГц. Разрешение экрана — 320x240 точек, в наличии USB интерфейс и инфракрасный порт. Реализована поддержка карточек флэш-памяти типа Memory Stick.

Оба устройства выглядят очень компактно и элегантно. Размер T600C — 71,8 x 12,5 x 118 мм, вес 138 грамм, а PEG-T400 — соответственно, 71,8 x 9,9 x 118 мм и 122 грамм. Точная цена пока не известна, однако, по приблизительным подсчетам, PEG-

T600C обойдется розничным покупателям в \$330, а PEG-T400 — всего в \$250.

Также компания Sony пообещала в скором времени выпустить портативный GPRS

приемник, работающий с новыми PDA серии Clie. Судя по анонсу, устройство вставляется в слот Memory Stick, работает без дополнительного питания и весит всего 45 грамм. Предполагается, что цена приемника составит примерно \$175.



Японцы овладели DDR333

Медленно, но верно производительная память нового стандарта DDR333 входит в нашу повседневную жизнь. К примеру, братья-японцы сообщили нашему корреспонденту на Курилах о том, что в их магазинах уже поступили первые образцы PC2700 DDR SDRAM производства Nanya. Емкость



этих DIMM модулей составляет 256 мегабайт, и собраны они из «взаправдошника» (в смысле неразгоняных) 128 Мбит чипов DDR333 (памятная частота — 166 МГц). Стабильность этой памяти в зависимости от продажной колеблется в районе 12800 — 15800 иен (около \$105 — \$130).

На это еще не все. В обмен на свежую слежку и бутылку огненной «Железки» японский шпион сообщил о появлении на прилавках новой материнской платы P655A от Elitegroup. Эта материнка использует свежайший набор логики SiS 645, умеет работать с DDR333 и рассчитана под процессор Pentium 4 Socket 478. P655A имеет два слота под «обычную» SDRAM память, оборудована пятью PCI слотами, слотом AGP 4x, AMR, интегрированным звуком и 10/100Base-TX LAN контролером. Стоит эта замечательная железяка всего 13800 иен или \$115 баксов.

Меняю Parker на E-Pen

Компания Casio анонсировала оригинальный аксессуар для линейки своих PDA Cassiopeia Pocket PC и субноутбуков FIVA. Новинка, названная E-Pen, представляет собой электронное беспроводное устройство — «ручку», позволяющую писать на обычной бумаге и затем сканировать написанное в память компьютера. Надо отметить, что Casio в данном слу-



FineReader или просто сохранить для собственных нужд на будущее.

Устройство E-Pen не является привилегией мобильных пользователей и выпускается в USB варианте с возможностью подключения к обычному ПК. Вес ручки всего 15 грамм, и ее стоимость на сайте Casio составляет 179.9 зеленых американских долларов.

Флэш-память на дрожжах...

Объемы носителей флэш-памяти растут с пугающей скоростью, о чем сигнализируют нам анонс компании SanDisk. На выставке Comdex Fall 2001 в Лас-Вегасе этой компанией был продемонстрирован первый прототип 1-гигабитной карты стандарта Compact Flash Type I. На сегодняшний день эта абсолютный рекорд и, на мой взгляд, небольшая революция на рынке портативных цифровых устройств.

GeForce3, прямой в челюсть — GeForce2 MX! Однако теперь, похоже, ATI полностью оправилась, и даже более того — переходит в наступление, периодически парюруя удар то картам прямых в корпус (тип Radeon 8500, читайте обзор в следующем номере «Игромании»), то резким винтом влева (Radeon 7500).

В свете этой аналогии анонс собственного интегрированного чипсета ATI A3 можно смело сравнить с апперкотом снизу. Без всякого сомнения, выпуск этого продукта в первую очередь связан с началом продаж чипсета NVIDIA nForce (мы уже писали о нем в новостях) и позиционируется он как его прямой конкурент. Характеристики A3 во многом повторяют спецификации nForce, с той лишь только разницей, что в качестве встроенной графики используется GPU Radeon 7500. Чипсет предназначен для процессоров Duron/Athlon, поддерживает DDR память PC1600/PC2100 и содержит интегрированное графическое ядро с возможностью установки внешней AGP 4x видеокарты.

На данный момент nForce уже вовсю продается на Тайване и, по отзывам местных сборщиков, особой скоростью не отличается, уступая конфигурациям с внешним ускорителем GeForce2 MX400. Кроме этого, производители жалуются на сложность PCB и дороговизну чипсета (в слотовых версиях стоит дороже, чем i850). Если ATI удастся избежать аналогичных гробов и выпустить действительно недорогой и производительный чипсет, то, думаю, рынок интегрированных наборов логики для NVIDIA будет потерян...

Creative WebCam 5 — «за стеклом» у вас дома...

Компания Creative объявила о выходе на российский рынок новой цифровой веб-камеры Video Blaster WebCam 5. Это недорогое и функциональное устройство, предназначенное для домашнего рынка. По заявлениям производителей, WebCam 5 обладает отличным качеством изображения, значительно превосходя по этой характеристике все предыдущие модели серии.

Камера позволяет делать статические снимки в разрешении 640x480 и снимать живое видео с частотой 30 кадров в секунду. Реализована возможность ручной или автоматической регулировки баланса белого цвета. Дизайн устройства выглядит очень и очень симпатично, и, думаю, легко впишется (ж, у меня бы как хорошо вписался) в любой, даже самый ультрасовременный интерьер. В комплекте поставки имеются все необходимые программные обеспечения (видеокамеренци, графический редактор и т.д.). К компьютеру WebCam 5 присоединяется с помощью интерфейса USB и стоит в розницу примерно 44 американских долларов.

«Железный Цех» журнала «Игромания» в скором времени планирует провести палевые испытания WebCam 5 в суровых условиях женской бани №7. Всех желающих поучаствовать в нашем проекте «За стеклом 2. Парика» просим подходить со своими венками и шапками к зданию редакции 1 апреля с утра. Еще раз напомним, что бани «женская», и потому отбор участников будет проходить строго по половому признаку. ■



вое выступает в качестве дистрибьютора, а все права на разработку и процесс производства принадлежат молодой компании E-Pen In Motion.

Технология работы устройства на первый взгляд очень проста. Пользователь должен закрепить на бумаге (явно, не всякая бумага подойдет) специальный приемник и начать писать, как если бы он делал это обычной ручкой. Далее E-Pen с помощью оригинальной ультразвуковой технологии начнет в режиме реального времени передавать все изображение написанного в компьютер. Как поступить с полученным изображением дальше — решает сам пользователь. Как вариант, можно отправить картинку в виде отточеченного на почте или факсу, попытаться распознать и перевести в текстовый формат с помощью ПО класса

Спектр применения этой новинки поистине широк — от спутниковых бортовых компьютеров до карманных PDA устройств. Анонсированная цена на данный момент колеблется в районе 800 долларов, и официально серийный выпуск начнется в первом квартале 2002 года.

Несмотря на свою «чистую реальную» цену, этот диск имеет огромные рыночные перспективы. Ведь ни для кого не секрет, что по многим характеристикам (кроме объема, разумеется) флэш-память превосходит большин-

во используемых сегодня жестких дисков. Так что 1 гигабит — это харшый задаток на будущее, первый шаг в эру компьютеров, использующих в качестве ПЗУ флэш-память. От себя добавлю, что если бы я был безумно богатым меланхоликом со склонностью к эгопарии, то, наверное, купил бы себе этот замечательный флэш-диск для своего карманного MP3 плеера...

ATI vs NVIDIA, раунд 3

Ушедшему в глухую оборону боксеру надобился компания ATI. Вместо рынка — рынок 3D акселераторов, а в противоположном углу — компания NVIDIA. Буквально раунд назад казалось, что ATI на последнем издыхании и вот-вот рухнет под серией мощных ударов со стороны NVIDIA (кх слева —



АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ НОСИТЕЛИ ИНФОРМАЦИИ ИЛИ ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ ЖИЗНЕННЫХ СИТУАЦИЙ НА ОСНОВЕ ГОРЬКОГО ОПЫТА, ПОЛУЧЕННОГО ПРИ ПОХОДЕ К ДРУГУ

Компьютер Друга давно мнил меня к себе. Завлекая не бональными игришками и даже не оцифрованными видео «от 16 и старше». Нет... Как мед притягивает голодную пчелу - он мнил меня к себе запоемным ЗНАНИЕМ. И будь я Ломоносов, о он Московский университет в тысячах верст от меня, то и тогда, наверное, я бы чувствовал его, зов, тихо и страстно шепчущий мне на ухо — «Только у меня... В системном блоке... На диске С... В папке Hard Info... Там... И только там... Хранится Богатейшая Коллекция Дюков по Железу [БЖДЖ здесь и далее].

О БЖДЖ я знал давно и так же давно мечтал достучаться до нее всеми фибрами и органами своего измученного дефицитом информации тела. ТАМ были ценнейшие руководства по эксплуатации, оцифрованные схемы, статьи, факсы и мемуары бывалых железячников. В общем, все то, от чего у нормального человека вскочил бы прыщ на макушке, а у среднего железячника пропал бы сон, аппетит и способность разговаривать членораздельно. Особый интерес вызвали у меня 90 МБ чистых текстовиков. И если бы мой организм позволил бы мне от рождения некую модульность, то я бы непременно полюбил бы на них глаз, предвосторженно вынув его из черепной коробки и крепко затем приоткрыв изюплетой.

Но глаз глазам, а для крестового похода за знаниями нужен был серьезный повод. А вот как раз его у меня и не было... Я долго и терпеливо ждал приглашения, каждый раз проклиная свою природную скромность и воспитание, не позволяющее приходить «просто так», открывать дверь без стука и положить ногу на стол, а диски в дисковод. Ждал я, ждал... И в конце концов взял и навязался к нему в гости с твердым намерением утащить от него все файлы, которые только смогу. Если вы хотите спросить, а как же «воспитание и природная скромность», — то спрашивайте на здоровье. Итак, возвращаясь к теме Друга и его БЖДЖ. В общем, я уже потерял кураж в предвкушении железной вырубной... Как вдруг...

Жизнь, как вы, наверное, уже знаете, жестока. И в соответствии с этим утверждением меня ждал горький, как корниковый апельсин, облом. Традиционно «неожиданно» и стереотипно «откуда не ждали» возник мелочный и в принципе второстепенный вопрос. Который, тем не менее, тут же заостерил все мероприятие. «На чем, позвольте узнать, я все это богатство унесу?» — спросил я себя. В захватывающего родного стола удалось найти только ладнущий дискет. После полувосьмичасовых ристов работ из зовапок папок, дисков, полувскрытых мышей и полупрозрачных ковриков удалось выудить на свет божий еще ладн. «Неусто», — подумал я и немного, но сразу загрустил. Поход к другу, как это ни печально, пришлось тогда отменить...

«Дюков?» — гневно спросил я себя по прошествии некоторого времени, за которое успел пережить два стресса, один нервный срыв и не-

скопы депрессий. «Дюков мы будем зависеть от материалистической власти жалких хранителей информации и обращать внимание на такие мелочи, как нехватка дискет или черепашья скорость модема? Мы хотим свободно влиться в мировой информационный поток и растекаться по нему в поисках интересной информации», — митинговал я, вышагивая по комнате и воображая себя на баррикадах, плечом к плечу с седым сисадмином и равненным медленным лингвом хакером. В конце-концов ходить мне надоело и подобно древнегреческому философу, я перешел от слов к делу, то есть, проще говоря, пошел в Интернет. Стоически не обращая внимание на плохой коннект и ужасный пайп, я серфил на волнах интернационального веба, пока, наконец, не наткнулся на некие очень и очень любопытные сведения. Оказывается, многие люди в тире солидарны со мной и точно так же задаются сократовальным вопросом «дюков?». Особенно обрадовало то, что они товарищи не ограничиваются одним лишь вопросом, а смело идут дальше, пытаются одолеть эту глобальную информационную дилемму... С гордостью и нескрываемой радостью предоставляю на суд читателей собственную компиляцию и видение проблемы альтернативных носителей информации.

Попытка №1: Новое — это старательно забытое старое

Первой идеей, взятой в оборот иностранными коллегами, было не изобретать велосипед, а обратиться к давно известным и хорошо проверенным источникам. Посмотрели они на эти «истины» и тихоко так улюлюкнули. Ведь действительно, что мы имеем по факту? А имеем мы максимальный объем в жопе 1,44 МБ, полную скорость чтения 62 КБ/с, время доступа 84 мс. Удручающая картина в наш высокотехнологичный и панорамный век. И ласмудрались вполне законный вопрос: «А нельзя ли все это как-то усовершенствовать?»

Оказывается, можно. Первой ласточкой усовершенствования старого стал дисковод LS-120 [SuperDisk], разработанный совместно фирмами Compaq, Imation, Matsushita и O.R. Technology. Технология эта является открытой, поэтому дисководы LS-120 производят разные фирмы, например Panasonic, Mitsubishi или 3M, так что выбрать есть из чего. Суть этой технологии состоит в уникальной комбинации оптического и магнитного способа записи данных. На поверхности дисков LS-120 нанесены оптические дорожки, которые используются лазерной спящей системой дисковода для высокоточного позиционирования магнитной головки. Эти оптические дорожки нано-

сятся на дискету с помощью специального оборудования прямо на заводе и при этом не могут быть случайно стертты или перепозисонны кривоуками представителями рода человеческого. Объем дискет — 120 МБ, а средняя цена — 7 хрустящих президентов. Стоимость самого накопителя колеблется от \$70 до \$120.

Частота вращения диска увеличена в несколько раз по сравнению с обычным дисководом, что позволяет читать данные со скоростью 0,6-1,1 МБ/с. Внешне дискеты LS-120 похожи на обычные и тоже имеют окшкоую защиту от записи.

В качестве дополнительной и очень функциональной фишки разработчики записали в дисковод LS-120 возможность читать и писать обычные 1,44 МБ дискеты (причем с большей, по сравнению с обычными дисковыми, скоростью). Естественно, дисковод LS-120 на рынке не рождает предположения, и на ушек этого накопителя, как муш на гуано, весело и дружно слетелись конкуренты...

Накопитель UHS [Ultra High Capacity] 3130 разработан фирмами Mitsumi Electronics и Swan Instruments на основе технологии Antek Peripherals. В качестве носителя информации используется гибкий диск, но запись и чтение производится бесконтактным методом. Диск вращается с частотой 3600 об/мин, но магнитная головка при этом не парит над ним, как, например, в жестких дисках. Вместо этого сам диск за счет воздушного потока немого промывается над головкой, что позволяет обеспечить высокую точность ее позиционирования. Емкость диска UHS составляет 130 МБ, а ликовая скорость передачи данных достигает 3,75 МБ/с. Модель 3130 с интерфейсом SCSI или IDE ло быстродоступно значительно превосходит LS-120 (среднее время поиска 18 мс). Самая интересная особенность накопителя UHS состоит в том, что он понимает не только стандартные 1,44 МБ дискеты, но и 100 МБ Zip-дискеты (о них позже). Таким образом, UHS представляет собой очень интересный накопитель, по всем параметрам превосходящий LS-120, и в бы смело рекомендуем его всем и каждому... если бы не его цена. А цена по-прежнему остается заоблачной. Кроме того, этот накопитель практически невозможно найти в компьютерных магазинах в силу его низкой популярности. А жаль...

Еще одно устройство из той же категории — HFD [High Capacity Floppy Disk] — разработано корпорацией Sony. В нем применена плавающая головка, аналогичная используемым в жестких дисках, что позволяет достичь высокой скорости передачи данных (3,6 МБ/с при чтении и 1,2 МБ/с при записи). Объем носителя — 200 МБ (ведутся работы ло увеличения емкости до 500 МБ). HFD умеет читать и писать



стандартные 1,44 Мб диски. Несмотря на очень хорошие характеристики, HiFD как-то не прижился на российском рынке. Возможно, это устройство еще малоизвестно и у него есть будущее, но на момент написания статьи я не нашел HiFD в продаже ни в Москве, ни в Питере.

Попытка №2: Мы пойдем своим путем

«Мы пойдем своим путем», — именно так решила компания Iomega, когда выпустила накопитель Iomega Zip. Накопители Zip тоже относятся к отряду «дискетов» для гибких дисков, но имеют одну специфическую особенность. Диск в них вращается со скоростью, в восемь раз превышающей скорость обычного диска (3000 об/мин). При такой скорости центробежная сила практически «выравнивает» поверхность диска, что позволяет плотнее и точнее размещать на нем дорожки. В результате среднее время доступа к данным составляет не более 29 мс.

В настоящее время можно найти эти накопители практически с любым интерфейсом: IDE, SCSI, LPT, USB. Цены на накопитель (внутренний, IDE) и диски объемом 100 Мб упали до \$39 и \$8 соответственно и при этом продолжают бодро уменьшаться. Благодаря такой ценовой политике Iomega Zip быстро обрел популярность в народе и на какое-то время стал стандартом де-факто для систем переноса и хранения данных. Кроме того, это был практически первый накопитель такого рода (первые модели Zip появились еще в 1995 году). Кроме того, Iomega Zip всегда славился очень качественным программным обеспечением и безпроблемной установкой (Windows 95 не в счет). На данный момент широкое распространение получили диски Zip емкостью 250 Мб и накопители второго поколения, которые поддерживают как 250 Мб, так и 100 Мб диски.

Помимо несомненных достоинств, у Iomega Zip имеется ряд серьезных недостатков и неудобств. Самый ощутимый из них — это температурная и магнитная нестабильность (диск со временем размагничивается), из-за которой Zip мало подходит для долговременного хранения информации. Еще одна досадная вещь — Iomega Zip несовместим со стандартными 1,44 Мб дискетами и при этом предъявляет высокие требования к качеству носителя (проблемы с Zip-дискетами от сторонних производителей не редкость). На еще раз повторюсь: несмотря на эти недостатки, устройства Zip пользуются большим спросом, и прежде всего из-за невысокой цены.

Попытка №3: Совершенство безгранично

Конечно, все устройства, перечисленные выше, вполне и даже с избытком могли удовлетворить мои скромные потребности (напомню, что мои первоначальные запросы вырожались вполне конкретной цифрой в 90 Мб). Но тут,

в соответствии с теорией роста запросов в зависимости от их удовлетворения, взбрело мне в голову утощить от друга еще один маленький архивчик. Только уже не 90, а в целых 500 мегабайт (mp3 музыка). Желание это, как вы понимаете, было очень сильным, а средств его исполнения как раньше, так и теперь под рукой не оказалось. Не покупать же, в самом деле, пять Zip-дискет? Дорого это выйдет, да и не помню. Хотелось по-русски — слепча и одним махом. Как говорил мне один знакомый старож — если уносить, так по-крупному. Ведь задача переноса больших объемов информации действительно актуальна! А раз есть спрос, должна быть и предложение.

Похуже, уходят в небытие времена, когда единственным способом переноса несчастного гигабайта данных была очная ставка с винчестером. А зачем, собственно говоря, тащить весь винчестер? Ведь погоду делает только его основная часть — магнитные диски. А при переносе винчестера опасности подвергаются такие чуткие к обращению части, как движки, головки, да и вся механика. Одно неловкое движение или стандартная для матушки-России прогулка по морозу — и вуаля. Дорогой диск ломается, комматю через фарточку или становится симпатичным украшением на двери.

Умные люди, рассуждая примерно в таком же ключе, додумались до простой и в принципе очевидной идеи. «А почему бы переносить не весь винчестер, а только его диски?» — спросили они. Сказано — сделано. И сразу несколько известных компаний анонсировали устройства для переноса данных винчестерского типа, в которых магнитные диски помещаются в съемную кассету, а двигатель привода и управляющая электроника остаются в накопителе.

Iomega Jaz появился на рынке сразу после Zip'a, и фактически его можно назвать пионером в технологии переноса данных винчестерского типа. Сменные кассеты Jaz изначально выпускались емкостью в 1 Гб, однако потом подросли до 2 Гб. Скоростные характеристики Jaz впечатляют (оно и логично — это же почти винчестер): пиковая скорость — 20 Мб/с, а время доступа — около 15 мс. В комплекте поставляется традиционно качественное и многофункциональное программное обеспечение (для создания резервных копий, драйвера и сервисные утилиты). Думаю, не ошибусь, если скажу, что среди скоростных накопителей большого объема лидерство сохраняется именно за Jaz. К сожалению, в России устройства Jaz пока не получили широкого распространения, в основном из-за очень высокой стоимости накопителя и кассет (\$85 за внутренний SCSI привод для 1 Гб дисков и \$60-70 за сам 1 Гб диск).

SyJet — устройство, разработанное компанией SyQuest и использующее картриджи, сделанные по технологии жестких дисков емкостью 1,5 Гб. Картридж имеет 2 диска и 4 поверхности, считывающие головки находятся снаружи, т.е. в самом устройстве. Такая технология имеет несомненные плюсы, например, очень высокую скорость, но при этом и не лишена минусов — в частности, довольно высокая цена (накопитель — \$300, а картридж — около \$80). Кроме того, картриджи SyJet очень чувствительны

к ударам и прочим внешним раздражителям, что вообще ставит под сомнение их пригодность в качестве переносного носителя.

В пору своего расцвета компания SyQuest анонсировала и запатентовала несколько весьма перспективных изобретений, которые в будущем позволили бы создавать устройства емкостью до 4,7 Гб (где 2 Гб — только кэш-буфер) с пиковой скоростью более 10 Мб/с. Несомненно, эти устройства получили бы широкое распространение, если бы компания SyQuest скоростистично не обанкротилась. В итоге большая часть ее разработок перешла к компании Iomega.

Компания IBM в свое время совершила настоящую революцию, выпустив винчестеры с магниторезистивными головками. Это передовое изобретение не успело выйти из-под камушки Castlewood, которая недолго думая выпустила накопитель винчестерского типа по магниторезистивной технологии — Castlewood ORB. Его ТТХ (тактико-технические характеристики) действительно впечатляют: объем сменного 3,5" носителя 2,2 Гб при пиковой скорости передачи информации 12 Мб/с. Кроме того, безмерно радует цена — всего \$200 за накопитель и \$30 за сменный диск. Скажете, дорого? Не соглашусь. Так кажется только на первый взгляд. По усредненным характеристикам у этого накопителя самая низкая стоимость хранения 1 Мб информации — 1,3 цент за диск. Для сравнения: у Iomega Zip эта цифра равна 8 центам. Так что накопитель ORB мне лично видится очень перспективной разработкой, на которую, без сомнения, стоит обратить внимание.

Попытка №4: Дитя «иновых» технологий

Ну почему, спрашиваю я вас, производители железа так любят все старое? Вызывает какую-нибудь замусоленную технологию, которая давно пора отпасть на свалку истории, и начнут ее со всех сторон обхаживать, выдвигать и конвертировать в доллары последние, несвежие уже соки. На этот раз «обхаживанию» подверглось многострадальная технология компакт-дисков. В то время CD-R и CD-RW еще не приобрели сегодняшней популярности ввиду высокой цены на пишущие устройства, и потому разработчики попытались их как-то унифицировать и подвести под определение «сменного накопителя». В результате их усилий появилась магнитооптика.

Что же это за зверь? Да все тот же CD-RW, в сущности, использующий немного другие стандарты в технологии. При покупке и чтении данных по-прежнему применяется лазерный луч. Запись производится на диск из стекла или прозрачного поликарбоната, содержащий магнитный слой из сплава тербия, железа и кобальта (или других редкоземельных элементов). Самые главные преимущества магнитооптики перед накопителем других типов:

- * длительный срок службы (до 30 лет);
- * устойчивые записи (диск в принципе не может размагнититься);
- * низкая стоимость хранения мегабайта данных по сравнению с накопителем винчестерского и флэш-типа;
- * жесткие ISO стандарты (на любом 3,5" магнитооптическом дисковом можно читать практически любые 3,5" магнитооптические диски).

Наиболее популярная магнитооптика про-

изводится компанией Fujitsu. Максимальная емкость 5,25" дисков — 5,2 Гб, а 3,5" — 1,3 Гб (стоимость диска около \$25). К сожалению, для обычных пользователей эти устройства несколько дороговаты (\$400-\$600) и больше подойдут для какого-нибудь web-сервера, чем для домашнего ПК.

Тем не менее, дешево, быстродействие, надежность и емкость таких носителей позволяет использовать их практически в любом виде «тяжелой» обработки и переноски информации (например, при видеомонтаже).

Попытка №5: Дела давно минувших дней...

Давным-давно, когда компьютеры были большими, а дисковых и жестких дисков еще не изобрели, основным носителем информации была магнитная лента. Вспомните незабываемое зрелище детства: громадный шкаф, уставленный железными шкафами, в верхней части которых закреплены две громадные катушки, и магнитная лента, бесконечно перематывающаяся с одной на другую...

Да что там говорить. Корифеям компьютерного ремесла хорошо знаком вечный символ ZX Spectrum и ответственного магнитофона «Электроника». Ведь на одну стандартную кассету можно было записать целый мейбайт! «К чему это?» — вероятно, спросите вы, — «мы же вроде говорим о современных носителях информации». Вот именно, дорогие мои, именно о современных.

ZX Spectrum давно уже канул в Лету, и ямок покрылся древний магнитофон «Электроника», однако способ записи информации на магнитную ленту все еще жив и даже более того — развивается и процветает. Современное его воплощение — хитрые агрегаты под названием стримеры. Стример — это устройство для хранения информации, представляющее собой магнитофон с вращающейся в него кассетой больших габаритов и емкости. За десятилетия объем накопителя на магнитной ленте значительно вырос и теперь составляет 20 Гб-100 Гб. Причем уже есть и реально продвинутой модели емкости до 200 Гб. Такая громадная емкость достигается за счет того, что площадь поверхности магнитного слоя ленты значительно выше, чем у остальных типов носителей (по сути, она ограничена только длиной ленты). К сожалению, гигантский объем — единственное достоинство стримеров. Из-за своей конструкции стример может обеспечить только последовательный доступ к данным, и, как

THE CLICK OF DEATH

Несмотря на большую популярность Iomega Zip, с этим устройством связан один очень неприятный момент. Суть в том, что в один прекрасный дождливый день ни с того ни с сего вы можете услышать внутри накопителя характерный неприятный щелчок. Этот звук должен повториться несколько раз. Далее, на протяжении нескольких часов или дней накопитель будет работать исправно, лишь изредка хитро пощелкивая. А потом... Резко и без громких манифестов ваш обожаемый Zip Drive возьмет и выйдет из строя, привалив в мир иной диск, который в это время находился внутри устройства.

Симптом этот полчищ жуткое и леденящее кровь название «щелчок смерти» и в свое время породит множество слухов о конструктивных ошибках в устройствах Zip. Вытупит мнение, что диск, на котором накопитель впервые стоп щелкает, переносит некий программно-аппаратный «вирус смерти» на другие накопители. Как следствие, популярность Zip-устройств одно время стала резко падать. В ответ на гневные требования пользователей возмстить ущерб компания Iomega упорно и пакоснично отмалчивалась. К счастью, нашлся хороший человек **Стив Гибсон**, который умелыми руками написал программу **Trouble In Paradise** («Проблема в Раю»). Это маленькая и скромная утилита с высокой точностью способна предсказать момент смерти устройства и соответственно спасти если не сам привод, то хотя бы данные на диске.

Оказывается, щелчки сами по себе не являются признаком проблемы. Во время ошибки чтения или неправильной записи на носитель головки автоматически входят в катридж и возвращаются, очищаясь от налета и электростатического заряда. После этого головки перемещаются в рабочее положение, и чтение, как правило, проходит без проблем. Щелчок раздается именно при временной порковке головок. Это значит, что устройство не может прочитать какой-то сегмент данных, и ничего более, никакой мистики здесь нет.

Однако при этом существует небывшая вероятность фатального исхода и прихода ужасного и мучного «The Click of Death». В редких случаях, когда устройство пытается «перескочить» сбойный участок на диск, то есть когда головки в кратчайшие моменты паркуются, то они на обратном пути задевают внешний край диска, который в это время вращается со скоростью около 3000 об/мин! Это, собственно, и является причиной мгновенного выхода накопителя из строя. Одно или две головки при этом сразу отрываются от посадочных мест и бесслышно падают на провода. А края магнитного диска в буквальном смысле рвутся и превращаются в паклю.

Теперь представьте себе, что пользователь, который этого не знает (ему просто выдается ошибка чтения с устройства), вытаскивает диск и вполне логично решает попробовать его в другом дисковом. Испорченный и разломанный диск мгновенно выводит из строя исправный диск-получатель. Именно так и сформировался миф о «заразности» щелчков смерти.

От себя добавлю, что такие фатальные щелчки случаются очень и очень редко. Однако, если вы все же услышите щелчок внутри своего Zip-дисковода, — то воспримите это как сигнал того, что надо немедленно воспользоваться утилитой **Trouble In Paradise**. ■

следствие, время доступа к файлам может достигать при этом нескольких минут! Этот недостаток несколько компенсируется скоростью передачи данных. В зависимости от модели они могут варьироваться от 1 Мб/с до 20 Мб/с. Такие специфические характеристики стримеров в принципе определяют сферу их применения — в основном это архивирование и резервное копирование данных. Стримеры широко используются в составе современных серверов, во избежание потери ценной информации и для сохранности накопленных данных. По исследованиям западных специалистов, использование стримеров экономически выгоднее, нежели, например, использование резервных жестких дисков.

Итоги

Что же в итоге выбрать бедному пользователю из того обилия устройств? Ответую.

* Если вы ревниво относитесь к своим финансам и хотите перенести файлы относительно небольшого размера (не более 100 Мб), я бы посоветовал вам именно Iomega Zip. Это очень недорогой вариант, фактически являющийся стандартом де-факто для домашних и офисных ПК. Если бы я был системным администратором и умел бы предсказывать рыночные тенденции, то, наверное, предрек бы именно этот носитель в качестве замены устаревшим FDD.

* Если вам нужно перенести большие объемы информации, а вызывать каждый раз вынестер не хочется, то смело выбирайте накопители винчестерского типа. Но будьте готовы жалить и лезть свое приобретение — эти накопители очень капризны в отношении ударов и пыли и терпеть не могут российских холодов.

* Если денег вам (или вашей фирме) не жалко, а задачи стоят нетривиальные (десять раз в день перенести 10 Гб видеофрагментов с одного компьютера на другой, например), выберите магнитооптику.

* Ну а если вы админ сервера-хранилища данных и не считаете нулевым тратиться на дополнительный RAID-массив для резервных целей — то примите в свой штат небольшое, но емкое устройство стример. Уверю вас — он с легкой окупит все ваши затраты и удовлетворит все самые требовательные ожидания. ■

Устройство	Разработчик	Емкость	Пиковая скорость	Время доступа, мс	Совместимость с 720Кб/1,44Мб	Цена накопителя	Цена носителя
Стандартный 3,5" диск	Sony	720 Kb / 1,44 Mb	62 Кб/с	84	Да	\$10	\$0,3
LS-120 (SuperDisk)	Imation/3M, Compaq, Matsushita	120 Mb	0,6 Мб/с	Менее 70	Да	\$70-\$120	\$7
UNC-31130	Imation Electronics, Inc. Instruments	130 Mb	3,7 Мб/с	18-28 (и 50-75)	Да	Н/а	Н/а
Sony HiFD	Sony, Fuji Photo Film	200 Mb (до 500 Mb)	3,6 Мб/с	Н/а	Да	\$199	\$15
Iomega Zip	Iomega	100 Mb	1,4 Мб/с (более 2 Мб/с)	29	Нет	\$40	\$8
Jaz 2Gb	Iomega	2 Гб	20 Мб/с	15-17	Нет	\$280	\$70
MO Drive	Fujitsu	640Mb	3,9 Мб/с	28	Нет	\$200	\$3-\$4
GigaMO	Fujitsu/Sony	1,3 Гб	5,9 Мб/с	28	Нет	\$300	\$17



РУССКИЙЭКСПРЕСС

**43
у.е./мес.**

Выделенные Интернет-каналы

Надежно качественно доступно!

Простое решение сложной проблемы!

Цены от \$43 в месяц!

Предлагаем Вам свои услуги в области доступа в Интернет — подключение по выделенным цифровым каналам связи. У нас удобные, гибкие тарифы.

Многие московские компании уже оценили преимущества такого подключения. Откройте новые и более широкие возможности использования сети Интернет.

Не хватает телефонных линий? Постоянно "занято"? Предлагаем услуги по расширению количества голосовых телефонных линий в Вашем офисе.

Тел. (095) 743-36-97 (095) 232-96-44

www.russianexpress.ru

Бюро Телекоммуникационных Услуг

РУССКИЙЭКСПРЕСС

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!

В рамках поддержки проекта «Пиво. Совершенно не секретно» (подробности на сайте pivo.russianexpress.ru) каждому новому подключившемуся клиенту, предъявившему при подключении пивную этикетку с символикой Русского Экспресса, предоставляется 10 дополнительных гигабайт !!! смешанного трафика на первый месяц подключения.



ПИВО

**СОВЕРШЕННО
БЕЗ СЕКРЕТОВ**





Кино на GeForce2MX с TV-Out

Видеокарты на базе GeForce2MX на сегодняшний момент наиболее популярны из-за максимальной оптимального соотношения цена/производительность/доступность.

Не буду утомлять читателей долгими и запутанными вступлениями, а просто попытаюсь перечислить моменты, поясняющие смысл и суть этой статьи. За аксиому берется тот факт, что смотреть цифровое кино возможно или на экране монитора, или — с помощью встроенных в видеокарту средств — на экране бытового телевизора. Итак, начнем с того, что просмотр видеофильмов на экране телевизора предпочтительнее по нескольким весьма существенным причинам:

1) не каждый имеет монитор с диагональю в 21 дюйм, в то время как для телевизоров это практически минимальный размер;

2) телевизор обычно устанавливается в пределах прямой видимости с таких «удобств», как диван или кресло, что немаловажно для комфортного просмотра;

3) «картинка» на экране телевизора за счет меньшей четкости избавлена от мелких цветочных и геометрических артефактов цифровой компрессии;

4) изображение с компьютера легко интегрируется в систему домашнего кинотеатра или просто в стереосистему.

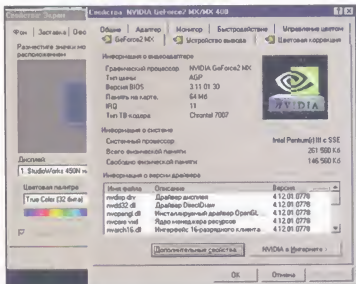
Если говорить о GeForce2 MX — это урезанный GF2. Но... Не только. С одного конца урезали, с другого «надавили». В отличие от своих старших собратьев GF2/GF3, карты на базе GF2MX имеют 2 контроллера вывода изображения: первый — на собственный RAMDAC, второй — на DAC (цифро-аналоговый преобразователь) микросхемы TV-Out. Это позволяет выводить на монитор и телевизор одновременно 2 рабочих стола с разными разрешениями и глубиной цвета, а в частности, просматривать фильм на ТВ и одновременно, например, печатать документ в Word или работать в Интернете. Это невозможно на более крутых картах NVIDIA, включая GF3.

В принципе, подобные «двуколюбые» видеокарты есть и у Matrox, и у ATI, однако в данной статье речь будет идти только о GF2MX.

Коротко о железе

Модельный ряд NVIDIA MX подразделяется на GPU «просто» MX, MX-200 и MX-400. Первый и последний отличаются лишь частотой работы чипа по умолчанию, а конкретно MX-200 отли-

чается от них еще и вдвое урезанной шиной памяти (64 бита против 128). В 3D такая кастрация дает серьезный проигрыш в производительности — порядка в 20-30%, но на вывод видео, на мой взгляд, никак не влияет. Некоторые коварные NONAME карты в BIOS-е могут маркироваться как GeForce2 MX/MX-400, тогда как на самом деле в них установлен чип MX-200. Подойдет легко определить на 32-мегабайтных картах, банально подсчитав ножки микросхем памяти или посмотрев их маркировку. Для 64-битной шины (MX-200) характерно наличие числа 16 в маркировке и примерно 50 ножек у микросхем, для полных 128 бит — в маркировке должно быть число 32, а ножек — около 80.



Настоятельно не рекомендуется брать видеокарты с ТВ-кодером Chronitel 7007. Модели, построенные с использованием этого чипа — например, Abit Siluro T400 64 M6 — имеют неприятные визуальные артефакты в виде цветных полос на экране телевизора в разрешении 720x576/768x576 в формате PAL (полноэкранный видео без черных «бордюров» по бокам). Определить марку ТВ-кодера можно при внешнем осмотре платы. На одной из микросхем должна быть маркировка «Chronitel 7007» или «Chronitel 7008», «Conexant...» или «Philips...». На закладке GeForce2 MX в свойствах экрана также имеется название чипа (см. рисунок).

Кроме того, некоторые видеокарты имеют лишь S-video выход (например, Suma Platinum), а припопадающей в комплекте китайский переходник: S-video-to-RCA (топологию) у меня лично не заработал. Для статистике отмечу, что аналогичная проблема была со мной минимум у одного товарища с известного железного сайта. На всякий пожарный случай рекомендую товарищам, не имеющим телевизора с S-video входом, заранее обговорить money back с продавцом.

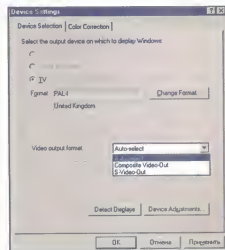
Драйвера и их настройки

Наилучшего качества изображения позво-



ляет добиться драйвер от NVIDIA версии 7.78, хотя, в принципе, большинство функций худо-бедно работает и в более старых версиях (8.x, 12.x, 14.x, 21.x). Что касается младших версий (5.x, 6.x), то в них в силу «сырости» и недоработанности отсутствуют полезные функции Extended TwinView. При написании этой статьи мы пользовались исключительно драйверами версии 7.78 и русскими версиями операционных систем Windows 98/Windows 2000 Pro.

Перейдем непосредственно к процессу на-



стройки драйвера. Кликом правой кнопкой мыши на свободном пространстве Рабочего стола, вызывая тем самым меню «Свойства экрана». Выбираем закладку «Настройки», далее «Дополнительно» > «TwinView». Ставим точку в позиции Clone (Клон), жмем «Применить» (при этом телевизор должен быть подключен к видеокарте, иначе функция Clone будет неактивной).

Внимание! Ни в коем случае не подключайте кабель, если компьютер или телевизор включены в сеть! Может работать микроскопическое изображение, и гарантия на видеокарту в этом случае сократится вдвое, ночными токами.

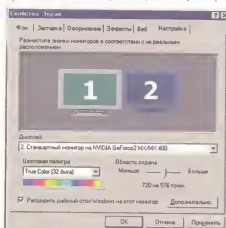
В контекстном меню монитора 2 выбираем Select output device («Устройство вывода»), затем выбираем формат видеосигнала PAL-I (Великобритания), если у вас переходник S-video-RCA, то выберите composite-video-out, затем OK.

Теперь выбираем закладку GeForce2MX > Additional Properties («Дополнительные свойства») > overlay controls > videomirror controls > ставим точку в позиции secondary display и го-

лочку в окошко **Allow driver to select the full screen mode** («Разрешить драйверу выбирать режим полного экрана»). Закрываем все меню, и теперь, включив проигрывание видеофайла на мониторе, на телевизоре вы получите полноценное полноэкранное изображение фильма. Сразу оговорюсь, что это справедливо лишь для Windows 95/98/Me. С Windows 2000 и XP однозначного способа избавиться от боковых «бордюров» (черных полос по бокам изображения) пока не найдено. Несчастным владельцам вышеупомянутых карт на чипе **Chrontel 7007** рекомендуется убрать галочку в окошке **Allow driver to select the full screen mode**. В этом случае они будут избавлены от необходимости созерцать «приятные» помехи на экране телевизора в виде цветных и бес-

кни же успехов, с каким вы отправляете видеосигнал на вход телевизора, вы можете подать его на вход видеоматричного. Никакого дополнительного оборудования для домашней пиратской студии больше не требуется. Единственное, что вам остается, — так это ознакомиться с некоторыми специфическими нюансами, не зная которых, можно потратить время впустую.

Дело в том, что при настройках драйверов



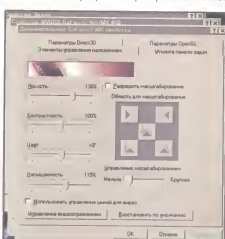
«по умолчанию» записи на видеоматричном невозможны. Проблема заключается в специальной системе защиты **macrovision**, встроенной в эту версию (напомним, что мы использовали 7.78). При подключении кабеля к видеоматричному возникнут периодические изменения яркости, насыщенности цвета и искажения крова изображения. Для борьбы с этой налостью необходимо или использовать другую версию

драйверов (например, 8.03; 8.04; 21.81 и др.), в которой нет поддержки **macrovision**, или применить иной, более трудоемкий, но в то же время более гибкий и универсальный способ.

ковичек, разумеется) и нажимаем клавишу **Enter**. В появившемся окне программы **RegEdit** выбираем раздел **HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Display\0000**, **MODES\16**. Добавляем параметр «720,576» без кавычек, по образцу и подобию остальных параметров. То же следует добавить и в раздел **HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Display\0000\MODES\32** (для 32-битного цвета).

Теперь на закладке «Настройка» выставив разрешение монитора 2 на 720x576, о глубине цвета — 32 бита (**True Color**). На вкладке: **GF2MX > Additional Properties** (Дополнительные свойства) > **overlay controls** > **videomirror controls** > **disable** > **Apply**.

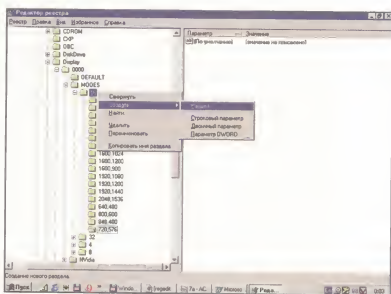
Теперь, включив проигрывание видеофайла, сдвигаем окно программы-проигрывателя более



чем наполовину за правую границу экрана и нажимаем комбинацию клавиш **Alt+Enter**. Получаем полноэкранное изображение на телевизоре, и при этом никакого «macrovision». Кроме того, регулируем яркость, контрастности, насыщенности цвета и его оттенка на вкладке «Свойство экрана» > настройка > дополнительно > **GeForce2MX > overlay controls** начинают функционировать на телевизоре!

В версиях драйверов 12.21 эти параметры активны лишь при включенном проигрывателе. Обратите внимание, что в режиме **Cine** регулируется качество изображения только монитора.

Минусы использования режима **Extended TwinView** без включения «полноэкранного устройства»:



Для начала следует использовать не режим **Cine**, как в приведенных ранее настройках, а специальный режим **Extended TwinView**. Далее, в меню **Start > Run** набираем «regedit» (без

цветных горизонтальных полос. При этом в свойствах монитора 2 необходимо установить разрешение **800x600**, для чего в контекстном меню «Дисплей **TwinView2**» (см. скриншот 2) следует нажать «Выбор разрешения», затем **800x600**. Смысл этого действия в том, что драйвер по умолчанию «выбирает» разрешение **720x576**, с которым, собственно, и возникают проблемы у данных видеокарт.

Многие пользователи, имеющие в своем распоряжении видеокарточку с **TV-Out**, не обладают достаточным воображением, чтобы уяснить себе одну простую вещь. Карточке глубоко все равно, куда поступает сигнал с рассекреченного видеовыхода. И поэтому, когда меня спрашивают, какое оборудование нужно, чтобы записывать **DVX**-дискеты на **VHS**-кассеты и сколько это самое оборудование стоит, я сразу впадаю в отчаяние. Суть в том, что с та-

а) при переносе на монитор 2 работают лишь **Windows Media Player 6.4** и его клоны;

б) в этом режиме тормозит или отказываются загрузиться игры под **OpenGL**, так что этот ре-

жим во время игр необходимо отключать.

Как уже говорилось выше, наилучшим драйвером для «кинотеатра» я считаю версию 7.78 от NVIDIA в плане качества изображения и отсутствия глюков. К недостаткам данной версии можно отнести включение защиты movestop при использовании «полноэкранного устройства», невозможность отключения вертикальной синхронизации и отсутствие выбора «формата видеовывода» (доступен лишь Auto-select, а это неприемлемо для владельцев видеокарт с S-Video выходом, вынужденных пользоваться переходником на RCA). Некоторые описанные недостатки можно исправить применением специальной утилиты GTU (в частности, включение вертикальной синхронизации, разгон и т.д.).

Вниматель! Прежде чем установить новый драйвер видеоадаптера, непременно удалите старый с помощью апплета «Установка и удаление программ» в «Панели управления». Нужный вам пункт называется «Nvidia Windows 95/98/Me Display Drivers». Иначе в свойствах драйвера будет мешанина из дублирующихся закладок, куча недействующих кнопок и прочих разнообразных глюков.

Прогригиватели видео

На сегодня одним из самых практичных и распространенных форматов является MPEG4 (несмотря на то, что он требует больших ресурсов машины). DVD-диски в качестве альтернативы пока не дотягивают, так как слишком дороги, а формат VideoCD при большом объеме (всегда на 2-х дисках) не способен обеспечить достояние качество изображения (максимальное разрешение в этом формате составляет всего 352х288). Так что не ошибись, если скажу, что новое поколение выбирает MPEG4.

Лично я рекомендую использовать проигрыватель Windows Media Player 6.4, как наименее тормознутый при декодировании MPEG4 (что чувствуется на слабых компьютерах). По моим собственным наблюдениям, в данной версии удобнее реализован доступ к свойствам и инструкциям управления, чем в версиях 7.0 и 7.1. Есть контекстное меню при клике правой клавишей мыши на окне проигрывателя. Можно вывести полосу прокрутки и регулятор громкости в полноэкранный режим через меню «Вид» — «Параметры» — «Прогригивателя» — «Кнопки, если во весь экран».

Постоянное внимание заслуживает также программа **BSPlayer**, позволяющая корректно воспроизводить файлы MPEG4 с отключением субтитров и русским переводом. Кроме нее я могу посоветовать еще плейер **Sasami**, имеющий несколько разных фильтров для улучшения изображения. Отмечу, что оба эти проигрывателя рекомендуются для использования на мощных современных процессорах (желательно — 800Мгц).

Для просмотра аттракциона мною DVD лучшими проигрывателями считаются WinDVD и PowerDVD.

Некоторые полезные настройки

В свойствах CD-ROM и винчестера («Панель управления» — «Система» — «Устройства») рекомендуется включить режим DMA. В противном случае возможны периодические остановки изображения и звука на 1 секунду каждые 8-10 секунд при обращении к диску.

Краткий словарь юного телевизионщика

Видеокартлер (CRTC — Cathode Ray Tube Controller) — один из важнейших компонентов видеоадаптера. Отвечает за вывод изображения из видеопамати, регенерацию ее содержимого и формирование сигналов развертки для монитора. Проще говоря, он синтезирует цифровую «матрицу» изображения, в которой складываются образы рабочего стола, курсора, окон и др.

RAMDAC (Random Access Memory Digital-to-Analog Converter) — цифро-аналоговый преобразователь с прямым доступом в память. Преобразует цифровой сигнал видеокартлера в аналоговый, для последующего его отображения на экране.

TwinView — технология, позволяющая объединить в одном микросхеме GeForce2 MX два практических независимых видеокартлера.

TB-кадер — микросхема на видеоплате, преобразующая цифровой сигнал второго видеокартлера чипа MX в аналоговый сигнал, понятный телевизору.

S-Video или S-VHS — четырехканальный разъем видеокарты (похож на разъем PS/2). С двух пар контактов этого разъема снимаются раздельные сигналы яркости и цветности изображения.

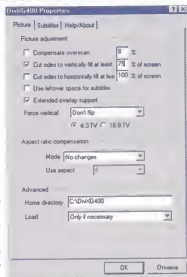
Композитный TV-выход (он же RCA, он же «толпалон») — всем известный коаксиальный разъем с дыркой в центре. Сигнал с него обеспечивает несколько худшее качество изображения, чем S-Video, за счет большого взмывания сигналов цветности и яркости (они объединены в одном сигнальном проводе). RCA-совместимый разъем имеется практически на каждом более-менее современном телевизоре и видеоматригофоне.

MPEG (Moving Picture Expert Group) — технология сжатия цифрового изображения для уменьшения занимаемого файлом дискового пространства. Для сравнения: запись одной секунды видео в разрешении 768х576 в 32-битном цвете требует 32 мегабайта на винте, а файл в том же разрешении, но компрессированный кодеком DivX в формат MPEG4, займет менее 0,5 мегабайта. В первом случае на обычный 650 Мб компакт-диск поместится только 23,5 секунды (без звука!).

PAL, SECAM, NTSC — системы цветности телевизионного изображения, применяемые в разных странах мира. SECAM применяется в России в эфирном вещании, однако все продающиеся у нас видеокассеты записаны в PAL'e. TB-кодером стандарт SECAM не поддерживается. NTSC — наиболее старый стандарт, появившись в США и до сих пор применяется там, равно как и в большинстве стран Американского континента. PAL — более современный стандарт, преимущественно применяется в странах Европы. По сравнению с NTSC обеспечивает несколько большее разрешение и лучшую коррекцию ошибок цвета. В принципе, драйверы поддерживают обе эти системы, однако я лично рекомендую выставить именно PAL, так как в нем можно получить более четкое изображение и чистые цвета. Кроме того, все телевизоры и видеоматригофоны способны работать со стандартом NTSC. ■

Для полноценного использования всех возможностей режима Clone (т.е. возможность смотреть фильм на ТВ и одновременно на работе на мониторе) желательно установить дополнительную утилиту DivX400. В свойствах этой программы следует включить параметр Extended overlay support. После этого картинка на телевизоре не будет замирать при запуске программы на другом окне. Кроме того, эта утилита помогает увеличить вертикальный размер изображения без искажения формы предметов в MPEG4-фильмах, компрессированных без черных полос по верхнему и нижнему краям изображения. Для этого нужно в ее настройках включить функцию Cut sides to vertically fill at least и выставить необходимый размер изображения по вертикали (в процентах).

Из всех доступных на сегодняшний день DivX кодеков путей я считаю версию 4.02. Она меньше всех загружает центральный процессор



и обеспечивает лучшее качество изображения без дополнительных тормозов. Неприятным минусом по сравнению с версией 3.11 является отсутствие регулировки оттенка цвета (HUE). Это недостаток можно компенсировать с помощью настроек оверлея в драйверах видеокарты (режим Extended TwinView с отключением полноэкранных устройств, см. выше).

Для корректной работы кодеков DivX, как и в случае с видеоадаптерами, рекомендуется удалить старую версию перед установкой новой.

Заключение

Данная статья не является научным трудом и никоим образом не претендует на уникальность и Пулицеровскую премию. Это всего лишь поделбная инструкция по наиболее эффективному использованию конструктивных особенностей и настроек драйверов видеокарты GeForce2 MX. Читайте, выкайте и экспериментируйте. Приятного вам просмотра. ■

Все описанные программы вы можете найти на нашем компакт-диске.



Приветствуя наших постоянных читателей. Традиционно хочу добротить порцию фраз по поводу составленных конфигураций.

Во-первых, из категории "Дешево и сердито" недогнувшей рукою удалено позиция "Звуковая плита". Причину в том, что большинство материнских плат уже оборудованы встроенным звуком, и, соответственно, тротиться на дополнительную, пусть и более качественную плату особого смысла не имеет. Меломанские замощи припрены в жертву цене.

Отмечу, что значительно подорожала DDR память (где-то на 20\$) и совсем немного — SDRAM (в среднем на 8\$). Появились в продаже корточки на новых GPU от NVIDIA — GeForce 2 Ti и GeForce 3 Ti200/Ti500. Изменения смотрите в категориях "Смерть тормозам..." и "Тебя я видел во сне...". Также в Москве появились новые CD-RW приводы с рекордной 24x скоростью записи CD-R болванок по средней цене 120-130 у.е. Соответствующее место для такого hi-end найдено в категории "Тебя я видел во сне...".

"Дешево и сердито"

Категория до 500\$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAITECH 7AJA2/100 (Via Apollo KT133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100).....	80
Процессор: AMD DURON 800MHz (200 MHz, Socket A).....	48
Вентилятор: Cooler AMD Duron Smart fan BALL ND-3B.....	5
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai.....	29
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm.....	90
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX".....	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung.....	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w.....	35
Итого:	392

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI C562-TC (FCPGA, I815EP, ATA100, Sound, ATX).....	77
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box).....	54
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai.....	29
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm.....	90
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX".....	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852x".....	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w.....	35
Итого:	390

"Смерть тормозам..."

Категория до 1000\$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAITECH 7KJD (AMD761, ATX, 2DDR DIMM, Sound, UDMA100).....	102
Процессор: AMD ATHLON 1000 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A).....	84
Вентилятор: Thermaltake "Volcano II" DU0462-7.....	8
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100, 266MHz, CL2.5).....	53
ПЗУ: 30, 7 GB IBM DTLA-307030 ATA100 7200rpm.....	107
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-Out.....	108
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58".....	83
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-5506 ATX, 250w.....	58
Итого:	613

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAITECH CT-9BJA <Socket478, I845, ATA100, AGP, Audio, ATX>.....	117
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (int PGA).....	137
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119).....	12
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai.....	29
ПЗУ: 30, 7 GB IBM DTLA-307030 ATA100 7200rpm.....	107
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-Out.....	108
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58".....	83
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-5508 ATX, 250w.....	58
Итого:	661

"Тебя я видел во сне..."

Категория больше 1000\$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7M266 (Socket A, AMD 761, ATA100, Sound, ATX).....	140
Процессор: AMD ATHLON XP 1800+ (266MHz, Socket A).....	214
Вентилятор: Thermaltake "Mini Copper Orb" DU0462-9.....	14.5
ОЗУ: 512Mb (2x256) DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100, 266MHz, CL2.5).....	106
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L060AVER07-0" (ATA 100 7200rpm).....	144
Видеоплата: 64 Mb AGP ASUS V8200 TIS00 DELUXE GEFORCE 3 DDR TV in/out.....	394
Дисковод 1: CD-RW Teac 24x/10x/40x CD-W524E IDE.....	126
Дисковод 2: DVD ROM 16(40x) PIONEER "DVD-1055Z".....	83
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w.....	148
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit.....	251
Итого:	1630.5

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-RAID AGP (i850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100).....	160
Процессор: Pentium-4 2000E 256k L2 cash, 400MHz bus, BOX, Socket 423).....	455
ОЗУ: SAMSUNG 2xRIMM 256Mb RDRAM SEC (PC800, 400MHz).....	176
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm).....	144
Видеоплата: 64 Mb AGP ASUS V8200 TIS00 DELUXE GEFORCE 3 DDR TV in/out.....	394
Дисковод 1: CD-RW Teac 24x/10x/40x CD-W524E IDE.....	126
Дисковод 2: DVD ROM 16(40x) PIONEER "DVD-1055Z".....	83
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY.....	10
Корпус: MIDDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.0, 300w.....	105
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit.....	251
Итого:	1904

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

КРЕЕД: ВРЕМЯ СОБИРАТЬ ACTION

"БУРУТ" ДЫШИТ В ЗАТЫЛОК ДЖОНУ КАРМАКУ

Еще никто в России не пытался серьезно покусаться на 3D Action. Квестов было перебито без счета, аркады шли на алтарь толпами, каждый год кто-нибудь метал бомбу в корсету RPG, и время от времени разработчики из какого-нибудь Омска или Перми удавалось падстеречь в засаде стратегию. Но 3D Action остался, можно сказать, девственником нетронутым. Реликты врада Z.A.R. и фольклорные произведения про Данилу Багрово в счет не идут — зочем травиться осетриной второй свежести? Каиечиа, есть компания NMG с ее Hired Teom: Trial — вне сомнения, чистокровным 3D экшеном. Но все же НТТ жил одним лишь мультиплеером и, к сожалению, очень недалеко. Мир его праху...

Словом, складывается впечатление, что российские разработчики пренебрегают жанром 3D Action. И даже понятно, почему. Самые продвинутые в технологическом плане игры принадлежат именно к этому жанру. Написать движок, который сможет хать как-то конкурировать с движками Quake III или Unreal — не проще, чем подковать блоху на все шесть копыт. Никто, конечно, не сомневается, что "может собственных Платонов..." Но не каждый издатель согласится финансировать Платонов в течение двух или трех лет, пока те будут сочинять движок, а на одной лишь манной каше мыслью в небо не вознесется.

Однако законы эволюции еще никто не отменял. Рано или поздно это должно было случиться, и это случилось. Подоспел час, когда наши разработчики созрели. Судьбе было угодно назначить первопроходцами ребят из компании "Бурут". Авторы непримечательного ролевика "Златого-



Игры еще нет, а вырваться уже хочется.

ре» — сделанного, замечу, в полном соответствии с негласными канонами российского игротвория — решили произвести на свет 3D Action. Не люблю выступать в роли оракула, но, в отличие от "Златогорья", Kreed выглядит проектом мирового уровня. Экзальтированные западные журналисты даже пытались сравнить игру с градищим Doom III. Смело, ничего не скажешь — но, с другой стороны, что-то же навели наши разработчиков коллег на такие мысли. Да и меня, признаться, наводит — стоит бросить взгляд на скриншоты, как пробуждается неуточенный интерес к проекту. Он заставляет бороздить Интер-

нет в поисках информации, читать англоязычные интервью и организовывать свои собственные. А как иначе прозвать то, чего "бурутосцы" не выдали буржуином? Только пообщавшись с разработчиками на великом и могучем.

Итак, с моим неуемным любопытством пытались совладать: Владимир Николаев (руководитель проекта, сценарий), Алексей Власов (главный дизайнер), Дмитрий Андреев (программирование движка) и Дмитрий Рекман (программирование мультиплеера, AI), за что им всем большое спасибо. И отдельную благодарность хочется выразить Наталье Тихоновой ("Руссобит-М"), оказавшей неоценимую помощь в налаживании контакта с "Бурутом".

"Игромания" (ИМ): Почему вдруг после выпуска "Златогорья" вы решили сделать 3D Action? Не слишком ли резкий скачок между жанрами?

Владимир Николаев: Сейчас в "Буруте" работают параллельно две группы — одна занимается разработкой "Златогорья-2", официального продолжения оригинальной игры, а вторая трудится над "Кридом". Так что никто не собирается оставлять так любое номи RPG-направление.

ИМ: Предистория Kreed не лишена интереснейшей, но в целом выглядит достаточно простой — по крайней мере, та ее часть, которая опубликована на официальном сайте. Считайте ли вы, что предистория и сюжет — не главное в 3D Action? Что здесь можно найти по дорожке, проторенной id Software и 3D Realms, — черкнуть пару строк, а потом обрушить на игрока лавину непрерывного экшена, чтобы у него не было времени и желания задумываться о мотивах?

Или вы больше склоняетесь к идеям Valve о том, что сюжет должен быть захватывающим и постепенно развиваться на протяжении игры?

Движок показывает 119 FPS — и это при таком-то ожоге! Интересно, на каком "железо" запускать игру?

DirectX 11.9.30 (p...
natiFaces=166
natiCells=1
natiActor=40
nati=17516630
nati=850940
nati=11172
UMP 19
nati=0
natiTex=13
natiShin4
nati=164



Дмитрий "And" Андреев: Мы считаем, что современный 3D Action должен уделять внимание сюжетной линии не меньше, чем техническим наворотам движка, причем на протяжении всей игры. Не скажу, что всем уже надоели эти бои на аренах в Quake и Unreal — я знаю людей, которым это, наверное, никогда не надоест... Но они ведь не одни. И идей "беспорядочной мсорубки" сейчас мало кого удивит — а вспомните, сколько шума наделал тот же Half-Life. Можно пройти уровень от начала до конца, сметая всех и вся, чувствуя лишь мышь в трясущейся от ярости руке. А можно пройти всю зону на одном дыхании, а если эта зона — огромный мир с уникальными флорой и фауной, то нетрудно мысленно переселиться в этот неизведанный мир; и, возможно, тогда элементарное человеческое любопытство заставит вас поверить... Такие игры были, есть, и, самое главное, — будут. Мы же постараемся, чтобы список этих игр пополнился.

ИМ: А как будет в Kreed? Есть ли в сюжете игры некая тайна, которую игроку предстоит раскрыть?

Владимир Николаев: Конечно, тайна есть — правда, нашему герою придется разгадать ее повелею. Не забывайте, что события игры разворачиваются в своего рода космической "черной дыре", откуда никто и никогда не возвращался. Многие годы эта задача казалась нерешаемой представителям различных цивилизаций. А нашему герою предстоит не только выбраться оттуда, но и, быть может, узнать — как и для чего здесь образовалась зона онтоналин...

ИМ: Кто в "Бурете" занимается сценарийной частью — отдельный профессионал или вся команда повнимательно?

Владимир Николаев: Над сценарием и геймплеем "Крида" работают два человека: я и Алексей Лешев, старший поклонник киберпанка. Конечно, как и в любой креативной команде, каждая мысль может быть высказана и с высокой долей вероятности реализована в проекте. Бывают случаи, когда мы прислушиваемся и воплощаем в жизнь идеи незадействованных в проекте людей — наших друзей и знакомых.

ИМ: Какие экшены и почему вам нравятся? Есть ли у Kreed идейные прародители — игры, на которые вам хотелось бы ориентироваться?

Дмитрий "And" Андреев: Из приключенческих экшенов мне и по сей день очень нравится Outcast — за великолепную софтверную графику, которую сейчас можно реализовать только на графических ускорителях шестого поколения, и невероятно захватывающий сюжет. Из классических: в плане геймплея — Half-Life, а в плане графики — Quake III Arena.

Алексей Власов: Вряд ли я могу говорить о приверженности к одному конкретному экшену. Так или иначе, во многих играх я вижу как положительные, так и отрицательные стороны.

В последнее время я подхожу к любому экшену с критической стороны — чтобы воплотить в "Криде" лучшие наработки, замеченные в проектах последнего времени.

А в общем, все зависит от настроения. Если ты пришел уставший с работы — это, конечно же, Quake. Ничто не сможет заменить пробежку по уровню с ракетницей, облачка крови на экране от раздбивованных ботов, легкость управления и ту непринужденность, с которой



Книже переходы света в тень и обратно — чувствуете? И в самом деле очень похоже на скриншоты из Doom III.

здесь двигаешься, отвечаешь на выстрелы противника, продуманность и дизайн уровней, их "сбалансированность". "Простота общения", если можно так выразиться, делает эту игру просто потрясающей для отдыха.

С другой стороны, если хочется поиграть во что-нибудь "интересное" — то запускаешь Half-Life или SIN. Захватывающий сюжет, интересные решения в дизайне уровней, неустойчивое чувство страха перед "монстром из-за угла". Порой действительно начинаешь бояться, что тебя могут убить.

ИМ: Мне пришлось слышать, что западные обозреватели иногда проводят параллели между Kreed и Doom III. Как вы относитесь к подобному сравнению?

Дмитрий "And" Андреев: О том, насколько точно это сравнение — судить сейчас достаточно тяжело. Ведь финальную спецификацию движка Doom III id не представили, поэтому сравнивать можно лишь по рабочим скрин-

шотам и трейлерам. Да, известны некоторые сходные особенности движков "Крида" (X-Tend engine) и Doom III, но их реализация может быть совершенно разной, и от того, какой она будет, зависит очень многое. Одно можно сказать точно: выпускать продукт, который потенциально уступает разрабатываемым в данное время проектам, — бессмысленно. Поэтому мы делаем все возможное, чтобы сгладить и увеличить этот разрыв (если он есть) в свою пользу.

ИМ: Как именно надо будет играть в Kreed? Бегим-стреляем-открываем двери-снова стреляем — и так до конца игры? Или вы не адвенты классического геймплея 3D Action и планируете реализовать в игре несколько необычных ходов?

Дмитрий "RCL" Рекман: Мы стараемся сделать Kreed интересным и по-настоящему привлекательным для широкого круга игроков — поэтому предполагается наличие некоторых элементов, не присущих "классическим" играм



Внимание — в левый верхний угол. В "Бурете" не чураются легкой эротики — и это супер!

Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.

Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.
Game: S.T.A.L.K.E.R.

Отблеск огня из пушки стреляющего парня падает на пол. А вокруг него — едши разлагать — стоит кольцо дыма.

Иллюстрация



жандра shoot'em all. Мы не хотим превращать игру в какой-нибудь квест — и, конечно же, кровавый резня ни в чем не повинных монстров останется основным занятием игрока, но для выполнения ряда заданий может потребоваться наличие извиль под шлемофоном. О конкретных деталях говорить пока рано, так что лучше пусть это останется сюрпризом для играющего. Можно лишь сказать, что мы стараемся предусмотреть интересное развитие игровой ситуации при любом поведении игрока, тем самым давая ему возможность пройти этап (очистить уровень, освободить король и так далее) не только с помощью полной аннигиляции всех, кто встретится ему на пути. Неожиданности будут подстерегать игрока даже в поведении компьютерных оппонентов — над этим ведется отдельная работа.

ИМ: В преддверии сказано, что действие игры будет протекать в одном из опасных секторов космоса, но клатчи звездолетов. А как выглядят уровни? Это будут в основном отсеки и коридоры заброшенных кораблей? Если да — то расскажите, что это за корабль, каким расам они принадлежали? Будут ли другие уровни — например, поверхность планеты, астероид?

Алексей Власов: Уровни представляют собой не просто абстрактные звездолеты, а корабль различных рас. Это идея открывает большие возможности для реализации различных принципов построения пространства, позволяя отойти от традиционной формулы построения уровней — "коридор-комната-коридор...". Здесь не будет привычного "горизонтального" движения. Возможности движка X-Tend позволяют оторваться от привычных представлений о том, какими должны быть уровни и как игрок должен по ним перемещаться.

Вообразите громадное мрачное помещение с множеством тоннелей, стены которого скрываются где-то в слое тумана. Вы осматриваетесь... и не видите привычных пола и потолка! Сознание начинает заполнять паника... И тут на вас прыгает какая-то хищная тварь — но вы вовремя скрываетесь в одном из тоннелей. Его стены искажаются, пульсируют, будто внутренности живого организма. Вам хочется вырваться наружу — и вот наконец это удается, но... Теперь стены и потолок как будто поменялись местами,

и разум уже отказывается верить в реальность происходящего...

Ити, скажем, такой момент. Вы обнаружили заполненный водой проход. Прыгнув в воду, вы подпрыгиваете под заклинившую дверь. Через некоторое время всплываете и видите, как сооружение, из которого вы только что выбрались, взлетает на воздух от чудовищного взрыва! Но надо идти дальше — сквозь сверкающие гейзеры, черный дым и удручающие испарения, через пушки блестящей ртуть и гигантские озера радиоактивной воды.

ИМ: С кем сражаются игроки? Он только ведет битву за выживание — или же преследует другую цель, скажем, спасение человечества?

Владимир Николаев: Цели сюжета меняются несколько раз по ходу действия. Скажем так: все начинается с банального спасения небольшого транспортного судно "Астеро" и его экипажа...

ИМ: Битвы с монстрами в Krend — это непрерывная "мясорубка", как в Doom или Serious Sam, или в основном дуэли с умными врагами — как в Unreal? Расскажите, пожалуйста, про AI компьютерных противников — как они будут действовать против игрока?

Владимир Николаев: "Крида" — это не беспрерывная мясорубка. Напротив, вся атмосфера игры — звуковое сопровождение, дизайн уровней, игра света и тени — должно быть

пугающей. Каждое создание, которое вы встретите на пути, надолго оставит след в вашей памяти и отразится на здоровье. Завалив очередного противника, оставшихся с несколькими единицами жизни и брони, вы будете с опаской ожидать следующей встречи. Хотя мы планируем и групповые миссии, где главный герой действует совместно со своими союзниками — такие миссии будут более зрелищными, в них будет больше опасных, хаотичных, непредсказуемых моментов.

Рисовать действие каждого противника в зависимости от того, какие действия предпримет игрок, в рамках этого рассказа невозможно. Скажу лишь, что сейчас мы работаем над тем, чтобы монстры умели сражаться не только поодиночке, но и сложными группами.

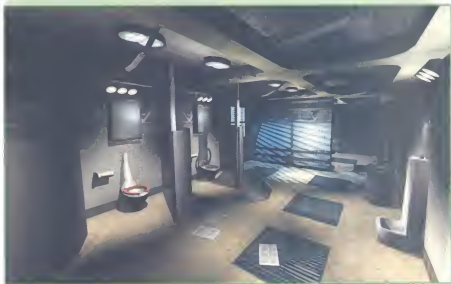
ИМ: Чем вооружен игрок? К чему вы больше стремитесь в создании оружия — к балансу или зрелищности?

Алексей Власов: Оружие будет не просто разнообразным, а очень разнообразным. Одних только гранат три вида — что немало для 3D кино. Причем каждый вид будет отличаться от других по действию на противника.

Мощные возможности движка X-Tend позволяют реализовывать практически любые дизайнерские решения, разные интересные идеи. Представьте себе оружие с потрясающей высокодетализированной текстурой 1024x1024, на поверхности которого играют блики от нескольких источников света. Количество полигонов, которое вытравливает X-Tend, хватает на отображение практически всех крупных элементов, выступов, трубок, люков и отверстий. Добавьте к этому bump mapping и четкие проекционные текстуры.

В игре присутствуют не только стандартные наборы оружия у вас и у монстров, но и специфические сверхъестественные агенты. Например, облачка тумана, которые свободно перемещаются в пространстве, — вы коснетесь такого облачка, и оно разрывается снопом огня, который начинает выжигать все вокруг.

Или, скажем, пушка, отдаленно напоминающая катапульту — если точнее, ручную катапульту. Хотя описать это сложно, лучше один раз увидеть. А если вы решили заняться тотальным уничтожением всей живности на уровне, то два массивных ствола с компенсаторами, прицельная рамка и система интеллектуально-



го наведения на схему "своей-чужой" — это оружие для вас. Так что зрелищность будет. Ну о баланс — он вообще на первом месте. Думаю, нам удастся создать хорошо сбалансированный арсенал.

ИМ: Расскажите немного о движке игры — если можно, в понятных простому игроку терминах. Ходят слухи, что графика в *Kreed* — нечто невообразимое, до и скриншоты смотрятся просто великолепно. Сколько лет ушло (и еще уйдет?) на создание движка и много ли человек над ним работало? Есть ли в нем какие-то новаторские решения, абсолютные ноу-хау? Какими будут системные требования?

Дмитрий "And" Андреев: X-Tend изначально задумывался как некое программное ядро, предоставляющее разработчику базовый набор средств для работы с трехмерной графикой, создания интерактивных 3D-миров и спецэффектов. Имея в распоряжении гибкий интерфейс для работы с графическими ускорителями, мы можем добиться как максимальной совместимости, так и максимальной скорости. Возможности X-Tend можно постоянно расширять, благодаря чему с его помощью были реализованы многие графические прибамбасы.



А вот вам цветное освещение. Поглядите, кстати, на пушку — она тоже освещена неравномерно.

Единственное место, где можно увидеть живого "кридоского" монстра, — это наш ностер. А на скринах пока либо люди, либо вообще никого...



Особое место в ядре X-Tend отводится моделям освещения, построенным на основе возможностей современных видеокарт (3D-ускорителей). Наши модели освещения позволяют учесть многие из реальных физических параметров и свойств света. Свет играет огромную роль в жизни человека, поэтому освещению в *Kreed* уделяется особое внимание. И в вопросах подобного рода от программистов требуется не только владение C++, DX или OpenGL, но и знание особенностей работы зрения, слуха и нервной системы человека в целом. Заставить поверить игрока в реальность происходящего — задача не из легких.

Точную дату рождения X-Tend engine определить невозможно — равно как и дату завершения работ над ним. У нас зрелостные рождаются обурданные на первый взгляд идеи, которые, тем не менее, вскоре воплощаются в новых "фишах" X-Tend и даже дают ему преимуще-

ство перед другими движками. Само собой, к релизу *Kreed* X-Tend engine будет приведен к некоему устойчивому состоянию.

Сейчас над X-Tend работают три человека, что позволяет четко распределить работу по направлениям: 1) ядро/графика/спецэффекты, 2) физические модели/система скриптов, 3) искусственный интеллект/мультплеер.

Системные требования *Kreed* предполагаются такими: PIII-800, 256Mb и GeForce3 в качестве оптимального набора; PIII-500, 128Mb и ускоритель пятого поколения (GeForce2, Radeon 7500) — в качестве минимально необходимого.

ИМ: Планируется ли мультплеер? Если да, то какие режимы мультплеерной игры будут поддерживаться?

Дмитрий Рейман: Как известно, значительной частью своей популярности жанр 3D Action обязан именно мультплеерному режиму с возможностью командной игры в клубах

или через Интернет. Вряд ли имеет смысл идти вразрез с установившимися стереотипами. Да, мы намереваемся сделать *Kreed* в том числе и сетевой игрой — естественно, с поддержкой популярных режимов вроде Deathmatch и Capture the Flag. Конечно, карты для многопользовательской игры будут существенно отличаться от уровней для сингла, причем в сторону упрощения. В этом плане *Kreed*, как мы надеемся, опровердет ожидания фанатов сетевых битв.

ИМ: Вы определяете *Kreed* преимущественно как сингл-игру или же как мультплеерную? Но какую из этих двух частей, по-вашему, игроки больше обратят внимание?

Владимир Николов: При разработке *Kreed* мы уделяем равное внимание как синглу, так и мультплееру. На наш взгляд, это две неотъемлемые части полноценного 3D экшена. Безусловно, качественная реализация обоих режимов потребует больших ресурсов. Мы можем здорово сократить себе работу, отказавшись от полномасштабной проработки одного из них, но мы в этом не заинтересованы... В общем, режимы одиночной игры и мультплеера будут радикально родниться друг от друга.

Говорить о том, какой из режимов будет интереснее, новее, нельзя, потому что каждый из них по-своему уникален и притягателен для разных игроков. Ведь кто-то больше любит рубиться в "мясо", пусть даже с ботами, о кого-то силком не оттащить от хорошего сингла.

ИМ: Что бы вам самим хотелось еще рассказать про игру? Каково будущее вы пророчите *Kreed*? Кто будет вашим издателем на Западе?

Владимир Николов: Мы ничего не хотим пророчить "Криду" — мы просто хотим сделать хорошую и качественную игру, которая сможет на равных конкурировать с ведущими западными аналогами. Вопросы издания за рубежом занимается наш российский партнер и издатель, компания "Руссобит-М". Уже есть ряд предложений по "Криду" от ведущих мировых publishers, но договор будет подписан позже, после выпуска технологической альфа-версии "Крида", релиз которой назначен на первую половину декабря. ■

Андрей Ленский
lensky@piem.net

Иллюстрации
Геннадий
Григорьев



ЗА ЧТО ЖЕ НАС
ТАК НЕ ЛЮБЯТ,

или

Русские в Сети

"Мы велики! Мы свободны! Мы достойны восхищения! Достойны восхищения, как ни один народ в джунглях! Мы все так говорим — значит, это правда! — кричали бондор-логи."
Киплинг "Книга Джунглей"

Листая журнал, входя в сетевую конференцию или на игровой сайт, всюду встречаю печальные, недоуменные, а то и гневные тироды о том, что в сетевых играх не любят русских. Не то чтобы ненавидели... недолюбливают. И не уважают. Услышать подобные сетаования, конечно же, можно в первую очередь от самих русских. Т.е. нас с вами.

Дальше звучат высказывания о том, что с этим надо что-то делать. Например, собрать русский клан, самый крутой, и всем-всем показать, кто в этой жизни хозяин и где обитает кукушка мать.

К сожалению, русских в Сети действительно не любят. И даже имеют на это основания. Я не хочу сказать, будто мои соотечественники чем-то хуже всего остального мира. Но, к сожалению, у нас успела сложиться определенная культура сетевого общения. И она плохо совместима с общепринятой.

I.

Зачем человек входит в сетевую игру, а не развлекается с компьютером в режиме Offline? Две причины: живое общение и возможность сразиться против реального противника. У нас вторая причина имеет гораздо большее распространение.

Разумеется, для того, чтобы поболтать, есть chat-серверы, есть пей-джеры, например ICQ, и вовсе не к чему пользоваться дорогостоящей Ultima Online или неудобным текстовым MUD. Поэтому в игре общаются либо те, кому хочется побыть в роли, либо те, кто ищет командной игры.

У нас нередко даже опытные "зубры" сетевых игр совершенно серьезно утверждают, будто отыгрываешь роли в Сети... нет. Или даже так: "ролевой

отыгрыш вредит сути игры". Суть, по их мнению, — это рост собственной крутости путем избивания монстров и накопления всевозможных предметов и способностей.

Понять эту точку зрения можно. В самом деле, сплошь и рядом авторы "ролевой" игры заставляют новорожденного "героя" тренироваться на зойчиках, кошечках, мальчишках и девочках, чтобы набрать драгоценный боевой опыт. Какой уж там после этого "отыгрыш"! Но все не все игры таковы. Например, в текстовом MUD по книге Джордана "Колесо Времени" на улице чаще всего можно услы-

шать не "Где бы найти такой-то меч?", а что-нибудь вроде "Правда ли, что в Амадидии появились друзья Темного?".

Увы, авторам игры не всегда удается добиться таких результатов. Говорят, Гарриот в проекте Ultima Online стремился к тому же. У него получилось в меньшей степени. Но...

Но там, где авторы предоставили хоть малейшую возможность играть в ролевку, а не в монстрорубилку, всегда находятся игроки, которым именно эта возможность интересна. И чем лучше такие возможности — тем больше таких игроков.

Разумеется, никто не ждет, что окружающие будут устраивать целый театр. Игрокам, ищущим роли, от партнеров надо всего лишь, чтобы те не мешали этому. Носили не режущие глаза, не раздражали речью и так далее. Это ведь и впрямь не слишком сложно...

Сетевые ролевки — целый мир. В них есть все — художники и бандиты, рыцари и воры. Увы, многие наши соотечественники почему-то ограничивают для себя эти возможности. И впоследствии пытаются доказывать, что все остальные действуют аналогичным образом. Да нет... просто, что посеешь, то и пожнешь. Круг общения игрок себе выбирает сам.

II.

Интересный вопрос. Откуда те, кто обидел наших игроков, узнали, что они — русские? У папашина в блистающих латах пятый пункт смотреть негде. Выходим из СНГ, клеим "русский" на лбу не ставя. Тогда — откуда?

Я на своем веку поиграл во много сетевых игр. От архаичных MUD'ов до Ultima Online и EverQuest, от VGA Planets до Evernight, не обошел вниманием и сервера игр "классического типа" — Diablo, Starcraft



и так

долее. За это время мне запомнилось немало игроков, как с хорошей стороны, кто — не очень. Но, строителю бокс с коки-нибуде Vellon the Druid по соломинным степям, я очень редко жидко, дух какой изоланности его охватывает. Разве что если он долго приволок заходил разговор "за жизнь"...

Но игра игроков — дело совсем другое. Почему-то ищи игроков (конечно, не все, но многие) считают своим долгом довести до сведения всего мира: пришел русский.

Как вы думаете, на каком языке говорят в большинстве сетевых игр? Правильно, но онглишком. Будь ты испанец, немец или китаец — все равно язык в Сети один. Если ты точно знаешь, что имеешь дело с соотечественником, тогда в приватной беседе можешь перейти и на родной язык, но — в приватной!

А вот для русских не кажется зорским голосить на родном языке на всю округу. В играх класса MUD, например, есть команда "крикнуть": тогда сокращенное слово услышит все, что находится в игре. Со все свои ситуации я разоздал или три слышал крик на ипоантотном языке. Зато на русском... в общем, я понял.

Мне порой даже любопытно стоишь: что, по мнению соотечественников, игра сильно обогатится, если все подряд будут изъясняться на родном языке? Эксперименту ради попробовал среди таких крикунов заговорить на немецком. Выручил меня только зорение подготавливаемых ситок телопортации.

То же самое и с именами. Да, наверное, для американоидов какой-нибудь Poroselock звучит достаточно экзотично, чтобы соответствовать фэнтези-миру. А может, и нет. Но для своих, знающих язык, как правило, ничего приятного в таких именах нет. Так что же это за страссть такая — во что бы то ни стало поведать миру о своей индивидуальной принадлежности, назло и своим, и чужим?

Но Poroselock — это, так сказать, еще шепотки. Сомне продвинутые эстеты берут русское слово и записывают его не в транслитерации, а латинскими буквами, похожими на русские. Да еще, как правило, большими (в прописных буквах сходство между оловитом, как известно, больше, чем в строчных), а то и смесью больших и маленьких. Например, так: "МУТЬКА". И не задумываются ни на миг, каково это "Мутку" воспринимать чужестранцам. Нооборот — считают поводом для гордости! Сомыварились!

Далеко не в каждой игре найдется испанский клон, хотя игроков из Испании и Латинской Америки — пруд пруди. А заповедные края, где нет русских клонов, сохранились разве что в самых сложных или дорогих играх. Что, испанцы или оргентинцы лишены патриотизма? Спросите об этом футбольных судей... Просто они хорошо понимают: в игровом мире нет ни испанцев, ни русских, ни американоидов. Есть эльфы, гномы и прочие протоссы.

До — не все игроки играют в ролеву игру, многие просто режут

моистров. Но ведь зачем-то дизайнеры стараются расписать игровой мир, и кому-то это нужно! Так зачем же ломаться в игру в грязных сологах, если соблюдать условности совсем несложно?

III.

Кое-кто считает, что ноших сорождон в Сети воспринимает как нечто новое и редкое. Помытуйтел В Arctic MUD игроков со всего света тошило от нас еще в те самые времена, когда гротическая онлайновая игра относилась к разряду научной фантастики. Кокими были наиболее заметные русские игроки тогда — такие они и сейчас.

Повторюсь: наиболее заметные. В Сети хватают уважаемых игроков из России и сопредельных стран. Только вот в русские клоны они обычно не объединяются.

Ну, а обижены косыми взглядами русские, между тем, стараются поправить дело. А лекарство у них всегда одно: собраться всем вместе и ко-ак покажут этим буржуйским гадам!

Собраться вместе у них получается. И дислокация кузюкиной матери очень быстро перестает быть для окружающих тайной. Вот только с уважением уже, увы, не получается. Их опасаются. Примерно как бешеной соборки или пьяницы за рулем.

"Крутизой" почему-то никто не восхищается. Не в последнюю очередь — из-за того, что ею русский игрок непрерывно хвастается. А еще — потому, что для доказательств своей силы ищи герои то и дело прибегают к "неспортивным" приемам. Да, но у русских клонов нет, но, опять-таки, от наших этого постоянно ожидают. В силу горького опыта.

Войно клонов — дело вполне достойное, многим в Сети интересное. Однако воевать лучше кросиво. Ведь не корову проигрываете.

Среди иоших игроков одно время была очень популярна фраза из Роджерс Желязны: "Это не Олимпийские игры". В смысле — для победы все средство хороши. Так

вот фразу стоило бы, мне кажется, вывернуть изюинку. Игро — не войно, здесь можно себе позволить некоторую спортивность...

Честность и спль в игре, как и в жизни, окупаются. Вот этим самым уважением. За военную хитрость, интересную ловушку и так далее вас никто не осудит. А вот "неспортивное поведение" лишит вас уважения, даже если вы окажетесь сильнее всех на свете...

В стратегической онлайнной игре Evernight [evernight.vr1.com] во время партии каждый игрок волен оценить своих партнеров и противников, ипоиков с них несколько строчек. Теперь там очень хорошо видно, насколько невыгодно обман и коверство. Хитрым игроку никто не запретит предать союзников, но если удар в последний момент, отказаться помочь. Но после серии отказов "Не верь ему, он иорнует договоры" в новой партии первое, что делают соседи, — объединяются против нового умника, и живет он ходов десять...

IV.

Рецепт "как перестать быть порией" несложен. Хотя и требует некоторых усилий.

Для начала — выучить, черт возьми, онглинский. Необязательно на уровне выпускника Итонского колледжа, хотя бы просто уметь связать на нем пору фраз грамотной. Вы пришли в Мировую Сеть — так потрудитесь говорить на том же языке, что и остальные!

Запомнить, — как бы это ни было удивительно, — что до вошей национальности никому нет дела. Не рассказывать о ней всем и каждому. Не позволять себе реплики на родном языке, которые может услышать хоть кто-нибудь, кроме ваших хороших знакомых из России. Не стараться собрать компанию из соотечественников. И ни под каким видом не вступать в русские клоны!

И, наконец, соблюдать приличия. Следовательно, что называют "британским спортивным духом". В ролевке стараться говорить от лица персонажа, но не раздражать окружающих потоком словоблудия. Не хвастаться непролупой своей "крутизой". В общем — делать так, чтобы окружающим играть с вами было приятно.

Если этот подход приобретает хоть какую-нибудь популярность — глядишь, и окружающие перестанут считать, что мы только третий день как съездили с пальмы.

☆☆☆

Говорят, некогда в Спорту прибыло несколько боготых юншей из Клазомено. Они вели себя вызывающе и сторились всем показать свое презрение к местным обычаям. Эформы тогда издали указ:

"Клазоменцам разрешается вести себя неприлично."

Им — хватило. А нам? ■



Сам себе ПОЛКОВОДЕЦ

Артем Платонов
TaeBMail.com

Беспристрастный взгляд
на стратегические игры глазами
пристрастного стратега

В каждом представителе сильной половины человечества с древнейших времен живет дух войны. Именно он заставляет нас в детстве играть в «войнушку» во дворе и в солдатики дома. Повзрослев, мы выражаем свое стремление по-разному: кто-то идет служить в армию, кто-то увлекается военной историей, а кто-то играет в стратегические игры на компьютере. Но всех нас объединяет одно — нам необходимо командовать, воевать, побеждать...

О психологической стороне этого явления я говорить не буду, оставим это психологам. Давайте-ка лучше поговорим о стратегиях. Стратегические игры, или, как их еще называют, wargames (военные игры), ведут свою родословную от настольных стратегических игр. Впервые военно-штабные игры, целью которых было не развлечение, а подготовка офицерского состава, появляются в начале XIX века в Пруссии. По повелению Николая I правила для таких игр были переведены и изданы на русском языке. Вначале играли только солдатами, которые расставляли на полу в специально отведенном для игр помещении. Впоследствии стали разыгрывать не только сражения, но и кампании — появились правила для моделирования стратегического маневрирования за пределами собственно поля боя, стали учитывать снабжение войск, доходило до крайностей — нужно было считать количество запасных подков для конского состава армии.

Такая продуманность сохранилась спустя века. Военные стратегические игры всегда точно моделируют военную ситуацию, боевые возможности войск и командиров. Игры «Горгулья», моделирующая столкновение военных флотов США и СССР, была даже принята в качестве учебного пособия в военно-морских учебных заведениях Соединенных Штатов, хотя специально для этого не разрабатывалась. Прежде чем приступить к созданию стратегической иг-

ры, разработчик должен прочитать много специальной литературы и быть специалистом в этой области. К примеру, мне приходилось видеть игры, список литературы к которым переливался за сотни названий и к которым сопереживать с научным трудом. Джеймс Ф. Данниган, начинавший разработчиком военных настольных игр в начале 70-х годов в американской фирме SPI, впоследствии был приглашен в Пентагон в качестве военного аналитика.

Но вернемся в компьютерные будни. Первые стратегии на компьютерах появились еще в 70-х годах, когда графики в играх не было и в памяти. Игры были пакодовые и шли в текстовом режиме или с псевдографикой, отображаемой в ASCII-коде. С течением лет графика постепенно вытесняла текст, и вскоре начали появляться игры, в которых юнит изобразался не строкой текста, а цветным квадратиком с очень условным рисунком. Опять же, постепенно, с усовершенствованием игровых компьютеров стали появляться все более и более совершенные графические стратегические игры. Начиная с 1992 года, в этом жанре произошел взрыв. Вышла Dune 2. В стратегические игры начали вкладывать миллионы долларов. Все больше и больше компаний стали обращать свое пристальное внимание на стратегии, что было жанру только на пользу. Эволюция пошла полным ходом... Со временем когда-то монolithic жанр распался на несколько поджанров, и у каждого из них сформировалась своя многомиллионная армия поклонников. Давайте рассмотрим каждую веточку могучего стратегического дерева в отдельности.

Походовая стратегия (turn-based strategy, pure wargame, «чистая» стратегия). Суть состоит в том, что ходы противоборствующих сторон делаются по-

очередно. Примеры: серии Panzer General и Heroes of Might and Magic.

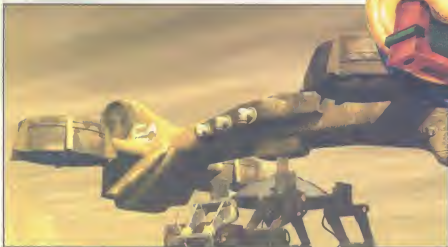
Стратегия в реальном времени (real-time strategy, RTS, динамическая стратегия). RTS — это стратегия, где ходы противниками делают одновременно без ограничений на длительность и время передвижения. Этот поджанр, в свою очередь, делится еще на два. «Классические» real-time стратегии: здесь вам придется управлять вашим «тылом» или «базой», вести упрощенную модель хозяйства. За примерами далеко ходить не надо, достаточно вспомнить Starcraft или Dune 2. «Чистые» стратегические игры в реальном времени (pure real-time, wargame, real-time tactics, real-time combat simulation, tactic squad combat). Здесь нет баз, а боевые действия имитируют настоящие. То есть подкрепления не вылезает из баррикад, а даются командованием. Патристичный орк не рубится до последнего вздоха, а может tutto отступить перед подавляющими силами врага. Да и стратегия состоит не в том, чтобы воящей толпой нанести на такую же воящую толпу. Значение приобретают маневры и использование слабых мест противника. Примеры: серии Close Combat, «Противостояние».

Simultaneous turn-based strategy — в этой «ветви» используются одновременно два режима: походовый и реального времени. Все игроки выполняют свой ход одновременно, но действия юнитов могут быть ограничены временем и/или же действующими action points (AP), которые тратятся на совершение любого действия. Примеры игр этого поджанра: MAJ (который является основоположником), X-COM: Apocalypse, Jagged Alliance II.

И последний, четвертый поджанр — God sim (god game). Он находится на пересечении с другим жанром — управленческими играми (или цивилизационными, как их еще иногда называют). Поджанр был основан в 1989 году, когда компания Bullfrog выпустила игру под названием Populous. Однако известность этому направлению принесла совсем другая игра — Civilization II от Microprose. В играх этого поджанра вам необходимо управлять городом, народом или целой галактикой. То есть, как видите, игра уже больше отвечает понятию «стратегия», нежели все предыдущие направления, где вам приходилось возиться в основном на тактическом уровне.

Вначале было слово...

И слово это было Westwood. Давайте поговорим, как же зародился один из самых интересных поджанров стратегических игр — классические real-time стратегии.



Как вы думаете, какая игра стала основоположником этого поджанра? «Квейк»? Молодой человек, будьте любезны отстрелиться из аудитории. Первая «Дюна»? Вы, видимо, тоже попали не по адресу — первая «Дюна» относилась к жанру adventure, но никак не стратегий. Вторая «Дюна»? Сидитесь, два. Ну ладно, раскрывайте конспекты и рты и слушайте.

История реалтайм-стратегий начиналась давно, когда вода была мокрее, небо голубее, а девушки — прекрасней. Был еще жив СССР, а мороженое продавалось по смехотворно низким ценам. В общем, на дворе стояла середина восьмидесятых, год 85-й. Именно тогда были выпущены две игры, **Neither Earth и Sun Tzu's Ancient Art of War**. Впервые в них была реализована попытка перевести ход игры на рельсы реального времени. Получалось, конечно, отвратительно, потому что опыта у разработчиков не было, но сам факт...

Прогнозируемого увеличения продаж сия попытка не дала, и о реалтайме забыли на целых семь лет. Такая ситуация длилась вплоть до 1992 года, когда компания **Westwood** выпустила свой шедевр. Вот теперь могут сказать свое веское слово те, кто так долго ткнул руки. Верно, **Dune 2**. Ее создатель, **Брад Сперри**, вспоминает, как он в течение года экспериментировал с интерфейсом и отдельными деталями игры. Периодически получалась полная чехула, но Сперри не сдавался. И не зря, как оказалось...

Тонк под названием RTS, скрипя гусеницами, начал потихоньку набирать скорость. В 1994 году компания **Blizzard**, воодушевленная небывалым успехом своих конкурентов, выпускает орада **Warcraft: Orcs & Humans**. На смею ориентиром пришли педальные вертолеты, а катапульти заменили соник-танки. Теперь на главный план стали выходить рукопашные схватки, хотя и стреляющие войска по-прежнему много значили на поле боя. Однако строения в этой игре у обоих противников были одинаковые, как и типы войск. Баланс был хорош, но... надо было идти дальше.

Пока издатель **Blizzard, Davidson & Associates**, решали, давать «добро» на выпуск второй части «Воркрафта» или нет, в **Westwood** работа шла полным ходом. Сперри, заснувший руково, воплощал в новой стратегической игре все, что он по тем или иным причинам не смог воплотить в **Dune 2**. И наконец, осенью 1995 года, преодолев сопротивление специалистов из отдела маркетинга (которые с ужимками доказывали, что на-



звание новой игры — **Command & Conquer** — отдало содо-мазохистскими сексуальными извращениями). Сперри показал миру свой очередной хит.

В новой игре все подразделения врагов отличались друг от друга — как типами, так и характеристиками. Одна из воюющих сторон (**GDI**) сделала ставку на бронированность и хорошую вооруженность своих войск, тогда как другая сторона (**NOD**) больше рассчитывала на скорость своих военных единиц.

Интерес игроков к новому жанру захлестнул весь игровой мир. После **C&C** последовали десятки стратегических игр, среди которых надо выделить **Warcraft II, Red Alert, Total Annihilation, Dark Reign** и... **Starcraft**. Именно в 1998 году вышла эта замечательная игра, в которую играют и по сей день (вы можете вспомнить еще какую-нибудь игру четырехлетней давности, в которую продолжают увлеченно играть миллионы человек?). Хотя продажи **Starcraft** в Соединенных Штатах и были подобны шторму, самая удоморачительная ситуация сложилась в Южной Корее. В 1999 году там был продан 1 миллион копий игры, учитывая, что население этой страны составляет всего 40 миллионов человек.

Лидеры на амбразуре

Одним из неразработанных направлений жанра RTS является стратегия от первого



лица, используемая в таких играх, как **Uprising и BattleZone**. Направление ведет свою историю от классической игры **Rainbird Software — Carrier Command**. Такие игры получили очень много критических отзывов и широко не продвинулись. В большинстве случаев работникам игровой прессы нравились такие игры, потому что они находили их свежими и оригинальными, но рынок пока что не был готов к принятию такого продукта. Мне кажется, что в адюльзовательской игре этот поджанр так и не найдет себе применения и не будет особо популярен. Другое дело онлайнные многопользовательские игры. Только представьте себе, чего можно добиться, скрестив, скажем, **SWAT-2** и **Counter-Strike!** Или **MechCommander** с **MechWarrior** c'm!

Взгляд в будущее

Возможно, в будущем мы увидим игры реального времени, содержащие в себе несколько жанров, подобно тому, что мы можем видеть в **Warlords Battlecry** и **Warcraft III**. Игры, сочетающие ролевого игрока и стратегию реального времени. Игры типа **Lanhead** овской **Block&White** комбинируют элементы «симулятора бога» типа известных **Papalious** и **Sim City** с традиционными элементами RTS. Одной из самых инновационных игр реального времени в 2000 году стала **Majesty**, самобытный «симулятор фантастического королевства», соединивший ориентированный на героя подход **Warlords Battlecry** с элементами простейшего «симулятора бога». Я, скорее всего, не ошибусь, если скажу, что дальнейшее совершенствование оборудования позволит игровым дизайнерам отодвинуть границы, сдерживающие развитие новых игр реального времени. За этими границами находится пучина графика, большие миры или даже совершенно новые типы игр. Возможно, в следующие несколько лет появится еще одно игра, по своей революционности близкая к **Dune 2**. Возможно даже, что оно станет родоначальником принципиально новой «ветви» стратегий. А возможно, и вовсе заставит вырасти рядом со старым новым деревом жанра.

Ну а пока в умах разработчиков зреет плод жанровой революции, на игровом небосклоне взойдет еще немало «классических» стратегий, которые не будут заскушать ношему брату-геймеру. ■



Конь ходит через онлайн

В середине января начнется международный турнир по онлайн-шахматам — Online World Chess 2002. Подобные вирту-



альные игрища уже не первый год проводятся в рамках Международной Шахматной Олимпиады, но впервые с лучшими гроссмейстерами мира смогут сразиться простые любители погонять слонов и коней по клеточкам иллюстраций. В турнире примут участие около тридцати гроссмейстеров, среди которых Полгар, Карпов, Каспаров... А по ту сторону виртуального стола, склонившись над мониторами, засядут тысячи непрофессионалов, которые схлестнутся в схватке друг с другом за честь играть с гроссмейстерами. Уже сейчас количество желающих обогреть Крайников и Анадоев исчисляется несколькими миллионами, так что у организаторов будет над чем задуматься, когда дело дойдет до встреч в онлайн. Одна проблема «честности» боев готова обеспечить головную боль до конца жизни. Совершенно непонятно, как удаленные собираются контролировать, играют виртуальщики сами или пользуются учебниками, компьютерными программами? Ведь надеяться на честность, когда на кону — пятьсот тысяч долларов, — не стоит...

«Бин Ладен» — история с продолжением

Неуемный вирус «Бин Ладен», начавший свое отнюдь не гордое шествие по компьютерам пользователей пару месяцев назад, расшалился не на шутку. Про то, чем червь проявляет себя, мы уже писали в одном из осенних номеров «Мании», но время идет, вирь мутитур, приходится доносить до вас новую информацию. Надеюсь, вы хорошо запомнили, что все мессажи, содержащие фразы, хотя бы отдаленно напоминающие «Bin Laden toilette paper», «Sadam Hussein & BinLaden IN LOVE» или «Osama Bin Laden BAD-LOVED» нужно выжигать из почтовых клиентов — каленным ан-

тивирусом. А все файлы binladen-brasil.exe, случайно обнаруженные в кармевой Windows директории, — стирать с глаз долой...

Но если раньше эти два действия были панацеей от «Ладена», то теперь ситуация изменилась. Новая разновидность Бестии пользуется различными «дырами» в старых версиях Windows, запустившись без всяческого вмешательства извне. Мало того, червячок нашел лазейку в старых версиях ICQ и активно рас-



пространяется через Аську. Так что, счастливые обладатели «Фортчек» версий 98 SE и ниже и ICQ более чем годичной давности, спешим вас поздравить — вы ничем не застрахованы от напасти. И единственный дельный совет, который дают специалисты-«вирусологи», — почаще обновляйте антивирусные базы или... переустанавливайте систему, попутно меняя ее на более современную. Если последнее далеко не всем по карману, то уж первое-то доступно только ленивым. Так что — шагом марш на сайты AVP и NU.

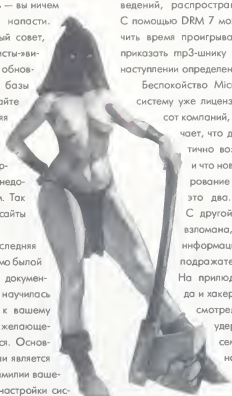
P.S. Самая распоследняя версия «Ладена», помимо былой способности воровать документы из папок диска C:, научилась предоставлять доступ к вашему компьютеру каждому желающему... хакеру, разумеется. Основным симптомом болезни является неожиданная смена фамилии вашего хардо. Загляните в настройки системы и посмотрите, соответствуют ли

«имена» дисков тем, что вы давали им при заздании. И если хотя бы один именуется BinLaden, срочно бейте в набоб. Вплоть вызывать «скорую помощь» и госпитализировать пациента.

Еще одна прилюдная «казнь»

Microsoft продолжает гоняться за собственным хвостом. Изю всех сил пытается объявить необятное, охватить необхватное и изъять неизъяснимое... Не имея достаточно больших сетей, чтобы ловить целые косяки селедки, «охранные» службы Microsoft предпочитают выхватывать рыб-бок, неосмотрительно выплывших на поверхность. Вот и не сей раз из легиона хакеров, творящих беспредел в виртуальном пространстве, был выбран один. Крутой крекер — известный в узких кругах как Beale Screamer — позорился на технологии Windows Media DRM 7, созданную Microsoft для защиты музыкальных произведений, распространяемых через Сеть. С помощью DRM 7 можно, скажем, ограничить время проигрывания композиции или приказать mp3-шнику самоуничтожиться по наступлении определенной даты.

Беспокойство Microsoft можно понять. Систему уже лицензировало более трехсот компаний, а взлом защиты означает, что денежки придется частично возвращать — это раз, и что новых заявок на лицензирование ждать не придется — это два. С одной стороны. С другой — раз уж система взломана, то дороги назад нет, информация в Сети не утаишь... подражателей будет масса. На прилюдные же «казни» мы, да и хакеры всего мира уже насмотрелись. И вряд ли это удержит разбойников ассемблера и дебаггера от новых виртуальных «покупок». Скриптеру, меж тем, грозит немалое количество лет тюрьмы



и штраф, выплаты по которому, надо полагать, окажутся для хакера пожизненными...

Призрак сибирской язвы гонит нас в виртуальность

Страх перед сибирской язвой гуляет уже не только по Штатам, но и по всему миру. И в то время как рядовые граждане с опаской вскрикивают пришедшие им по почте конверты, воротилы компьютерного бизнеса задумываются о том, как наварить на неприятностях побольше денег. А задумываться есть о чем. Классическая — «бумажная» — почта терпит сейчас колоссальные убытки, тогда как почта виртуальная — проще говоря, E-mail — напротив, переживает пик своей популярности. Оно и неудивительно. Неприятно, конечно, если мажор «полетит» от полученного с месседж-вира, но если альтернативой выступает былинная краля, стремительно переходящая в ложе с дубовой крышечкой... Демос выбирает здоровый образ жизни и предпочитает виртуальные контрацептивы в виде «е-милас», защищающие себя от вероятности заразиться... В несколько раз возросли нагрузки на американские — и не только — почтовые серверы. Поднялись продажи почтовых браузеров... Мир ушел в глухую оборону. Но руки потирают не только бизнесмены виртуальности, но и хакеры, для которых увеличение потока почтовых отправок означает скачок вверх количества выловленных через тройня паролей и другой полезной информации с наших с вами машин...

Пентагон защищается

В последнее время атаки хакеров на компьютерные сети Пентагона, подключенные к Интернету, настолько участились, что руководство Пентагона решило пойти на крайние меры. На общем собрании было принято радикальное решение. Теперь вся информаци-

я «железным занавесом». В роли «занавеса» выступают идентификационные смарт-карточки, которые будут выдаваться только сотрудникам Пентагона. Компьютерную же сеть оборудуют специальными устройствами для считывания информации с карт для идентификации личности, пытающегося войти на сервер. Чтобы сотрудники имели доступ к информации из любого конца света, им выдают специальные устройства считывания, которые можно будет подключить к одному из стандартных портов любого компьютера. Пентагон свое слово сказал, теперь дело за хакерами. Интересно, сколько времени им понадобится, чтобы обойти и эту хитроумную защиту...

Не по зубам трубочка

Трансгосударственный оптокоаксиальный кабель — вещь предельно хрупкая. Не в прямом смысле, конечно. Несмотря на всю его внушительную внешность, — все-таки 50 сантиметров диаметра, — повредить его, как два байта переслать. В прошлом номере мы уже рассказывали вам, как один подобный «шнурок» подвергся (жкобы!) нападению акул, в результате чего некоторые районы Японии на длительный срок остались без доступа к Мировой Сети. Японцы с их изобретательностью не нашли ничего лучшего, как просто восстановить целостность кабеля. От них подобного никто не ожидал. Ну хотя бы для приличия и поддержания собственной репутации за-копалы бы «шнурок» на два-три метра в дно морское. Или брали бы пример с британской газовой компании British Gas — одной из крупнейших в мире служб по доставке газа в самые различные части света. Уж но что англичане консервативный народ, придерживающийся традиций... Так нет же, и в них еще теплится изобретательская жилка. До чего додумались Газопровод уже давно проложен, трубы — мощные, акулом и прочим подним до перегрызания всего и вся тварям — не по зубам. Ну так ничто не мешает пустить коаксиал прямо в газовой магистрали. Сказано — сделано. В Индию, например, British Gas оптику уже провела. И именно через газопровод. Непонятно только, от кого кабель в Индии нужно беречь. Не от акул — это точно: они там просто не водятся. Разве что от излишне любопытных индийцев.

Свобода быть неузнаваемым

Интернет прекрасен не только тем, что предоставляет нам возможность общаться с людьми, живущими от нас на расстоянии в несколько тысяч километров. Сеть дает нам небывалую свободу. Вы можете бояться взглянуть на себя в зеркало, не уступать место старикам в общественном транспорте, топнуть котик в унитазах и стрелять по воробьям из рогаток, ваша единственная мозговая извилина может стремительно извергаться сразу в прямую кишку... Но на просторах Интернета для ваших собеседников вы можете предстать в роли принца на белом коне... Обозначиться в дверном глазе ICQ сияющей улыбкой-смайликом, расшаркаться на пороге E-mail'a тысячей величавых слов, войти в квартиру чата с философской притчей на устах. Для одних это — счастье, для других — горе.

Жительница Финляндии — старуха ебожий сдуванчик — и помыслить себе не могла, что ее постоянный собеседник в чате, милейший, по ее словам, человек, окажется... Никем иным, как Мохаммедом Эль-Амиром — одним из террористов-камикадзе, находившихся за штурвалами самолетов, протаранивших Всемирный Торговый Центр. Со слов француженки, ничто не выдавало в Мохаммеде каких-либо фанатичных наклонностей. Он был человеком образованным, с ним можно было поболтать практически на любую тему. Дальше в рассказе об Эль-Маире старуха рассыпается сотней комплиментов: галантен, добр, учтив... Несколько американских газет, не угадав ничего криминального в данном повествовании, не замедлили опубликовать интервью с пожилой француженкой. Органы правопорядка, также не угадав в тексте криминала, попытались было «наступать по шапке» газеткам, но, вовремя спохватившись, предоставили такую возможность общественности. Пикеты у здания редакций, письма с требованиями уволить главных редакторов... все как положено.

Пока все газеты «живы» и здравствуют, а буча потихоньку улеглась. Для нас же данный инцидент — лишь очередной повод задуматься, кто же сейчас находится «по ту сторону Сети», очаровательная блондинка или восьмилетний орангутанг из далекой галактики со шупальцами на носу и задней мышью



Алексей Макаренко
makarenkoOFF@igromania.ru



онная база, содержащая мало-мальски ценные сведения, будет отделена от Мировой Се-



Рыцари круглого стола в онлайне

«Но вскоре они вскочили на нас, обнажили мечи и бросились друг на друга, как свирепые львы, нанеся такие удары, что куски доспехов летели во все стороны, и кровь лилась, окрашивая поляну в еще более зловещий красный цвет...»

Роджер Ланселли Грин,

«Приключения Короля Артура и рыцарей Круглого Стола»

В последнее время становится все чаще грустно смотреть на активно развивающийся онлайнный мир. Это у них — в Америке — почти каждый может вложить сумму на несколько лет игры, скажем, в EverQuest. Но мы-то живем в России. Неужели не существует ни со-весть сделанной MMORPG (Multiplayer Online Role-playing Game) с относительно малой игровой платой (само собой, не как в Ultima Online; 30\$ плюс ежемесячные взносы — это уже чересчур)?

Конечно, существует множество бесплатных RPG — например, Runescape (см. №4 за 2001 год). Однако сами посудите: ради какой цели понадобилось за просто так делать действительно качественную RPG? Runescape была исключением, но и ее постигла печальная участь — с августа 2001 года игра стала платной. Ведь на го-лом энтузиазме, как известно, далеко не уедешь. Скорость соединения в бесплатных ролевых обычно оставляет желать лучшего, не говоря уже о качестве графики. Выходит, геймер тратит деньги больше за время коннекта, нежели за саму игру. К тому же нововведения обычно происходят крайне редко.

Другой вопрос: а есть ли такая онлайнная игра, которая способна составить конкуренцию лидирующей троице (Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call), при этом соблюдая три условия: при красивой графике показывать достаточное количество FPS, не тормозить даже при 14000 бит/сек. н. самое главное, стоить столько, сколько по карману среднестатистическому российскому игроку. Но первый взгляд,

при таком большом наличии потребностей это кажется неосуществимым. Однако — мир не без чудес — такая ролевая игра действительно

есть. Имя ей — Dark Age of Camelot.

История начинается...

Сюжет разворачивается в древнем королевстве Камелот. Альбион — феодальное царство, основанное королем Артуром — переживает сейчас далеко не самые лучшие времена, подвергаясь постоянным нападкам со стороны Мидгарда и Хиберни. У каждого королевства в Святилище хранятся магические Реликвии (Relics) — чрезвычайно мощные и редкие артефакты. Задача каждой расы — похитить вражеские Реликвии (чем больше, тем лучше), не допустив, в свою очередь, проложу своей...

Разрабатывая игру, Mythic Entertainment ориентировалась на сказания и легенды... Для лучшего реализма. Играть, вы можете встретить настоящих героев, например, самого Ланселота. Боги в игре тоже соответствуют «реальным». Надо сказать, это придает игре определенный шорм — ведь некоторые события действительно происходили в «нашей» истории. В этом, пожалуй, главное отличие игры от большинства конкурентов.

Ведь что такое, грубо говоря, та же «Ультима»? Бесконечные разборки, да player-киллерство на каждом шагу. А в Dark Age of Camelot присутствует своего рода светлая цель, ради которой мы и живем в онлайнном мире. И это хотя бы немного, но возвышает игру над остальными представителями жанра.

Основы основ

Игра использует тот же движок, что и Spellbinder: the Nexus Conflict, а это говорит о многом. 3D-масштабируемая графика, поддержка акселераторов, вид как от первого, так и от третьего лица... А впрочем, будет лучше, если вы взглянете на скриншоты, — толку будет больше.



Оформление и интерфейс — на уровне. Все удобно разложено по полочкам, не забудется. Помимо этого, имеется большое количество нововведений. Из самых главных — разделение сообщений на системные и игровые, а также — проработанная система «горячих клавиш» (hot-keys).

Если вы играете в первый раз, сначала нужно будет создать свое alter-ego. К генерации персонажа разработчики отнеслись внимательно. Кроме стандартного выбора пола, класса и расы, можно изменить величину героя (рост), его лицо и цвет волос. Максимум игроку позволено иметь 7 персонажей (заметьте, тоже далеко не во всех онлайнных ролевых встречаешь), но все должны быть из одного королевства. Потому как некоторые особо умные пытаются играть одновременно за две стороны, рассказывая всем, что сейчас происходит во вражеском лагере. Итак, кого же предпочесть? Однозначно ответить на этот вопрос нельзя. Дело вкуса, свободы выбора, равенства и братства. А баланс в игре — налицо.

Царства

Для того чтобы вы имели представление о царствах в Камелоте, мы приведем здесь краткое описание. А еще — поможем определить с кем персонажем.

Альбион

В Альбионе обитают: обычные англичане (Britons), высокие и сильные горцы (Highlanders), интеллектуальные авалонцы (Avalonians) и ловкие сарацины (Saracens). Первые — середнячки по всем показателям. Соответственно, другие, как легко можно догадаться, — воины, маги и воры. На первых порах советуем брать выносливых северян, то бишь горцев. Играть ими предельно просто, а главное — они имеют хорошие боевые показатели. Или же — можно попробовать в деле сарацинов, обитателей южных пустынь. Из всей компании они самые быстрые и ловкие. Игра альбионским магом — авалонцем — требует определенного опыта. Если все-таки решили играть за него — советуем в первую очередь заглянуть в одноименный город, — Авалон, — здесь находится масса всевозможных магических гильдий. Там же можно прикупить полезные вещицы и выполнить какой-нибудь квест.

Мидгард

Жители Мидгарда — норвежцы — представляют собой сильных, жестоких, выносливых созданий. Вообще они народ не слишком цивилизованный, но когда дело касается войны — тут уж все стоят как один. Во многом это обусловлено тем, что они больше всего в жизни любят сражаться, и из них получаются отменные воины. Мидгардские расы почти никогда не сотрудничают друг с другом, но всегда готовы объединиться, чтобы бороться с общими врагами. В этом царстве живут следующие создания: простые норвежцы (Norsemen), могучие

тролли (Trolls), выносливые карлики (Dwarfs) и хитрые, но слабые кобольды (Kobolds). Людей советуем не брать из-за высокой конкуренции со стороны других рас. Оптимально следует выбирать между троллем или карликом — в Мидгарде это два наиболее боевых класса. В принципе, можно взять и кобольда, но тогда уж будьте готовы удирать от первого встречного — обитатели подземных лабиринтов довольно слабы в битве. В Мидгарде поклоняются трем богам — Odin, Thor, и Hel. К сожалению, маги из норвежцев — никакие. Это единственный ощутимый минус.

Хиберния

Так называется остров к западу от Альбиона, густо населенный кельтами. Как-то раз к ним присоединились существа «из другого мира» (otherworld), в просторечии именуемые эльфами. Это произошло, когда обе расы почувствовали угрозу со стороны других царств. Теперь они образуют друг с другом мощную комбинацию магии и природной силы. Всего в Хибернии четыре расы: обыкновенные кельты (Celts), высокие эльфы (Elves), гигантские фирболги (firbolgs) и ловкие люрикины (Lurikeen). Честно говоря, почти все здешние классы требуют наличия хотя бы небольшого опыта, проведеного в мире Camelot. Новичкам могут лишь посоветовать освоиться с менее сложными классами. Или — попробовать поиграть кельтам как наименее трудной расой. Управление остальными же классами зависит от того, кем именно вы хотите играть. Если магом или файтером, то фирболги и эльфы — ваш выбор. Ну а люрикины недалеко отстоят от своих собратьев — благодаря своим маленьким размерам и проворству они наравне конкурируют с ними. ■

Наконец, процедура генерации завершена, и вы попадаете в захватывающий мир Dark Age of Camelot... Он не так велик, как в UO, но все равно производит впечатление. Территория игры поделена на три части, каждая из которых соответствует своему королевству. Районы максимально приближены к реальности. То есть в английской (Альбион) области преобладают темные леса, в норвежской (Мидгард) — царит ледяная тундра, а в ирландской (Хиберния) — доминирует холмистая местность.

Как вступить в геймлей, не мне вас учить — особых навыков от новичков игра не требует. Все становится понятно с первого клика мыши. Для начинающих игроков сделаны так называемые adventuring-области, где они могут обучаться основам и не волноваться, что на них нападут враги. Вначале рекомендуем пойти поупражняться в битвах на Аренах — специальных боевых площадках. Там можно спокойно сражаться без риска потерять HP.

Квесты — куда же без них — достаточно разнообразны. По крайней мере, двух одинаковых (что часто встречается в бесплатных ролевках) вы точно не найдете. Дело даже не в усилиях разработчиков, просто все задания случайно генерируются игрой. Есть и такая удобная вещь, как Questing Journal — ведение логов. Так что забудьте о мучительных воспоминаниях типа «а что я должен сделать с этим ключом?».

Боевая система

Невозможно представить хорошую RPG без продуманной системы битв. Тем не менее, сегодня почти в каждом онлайн-ролевике можно найти тот или иной недостаток в системе сражений. Скажем, в Ultima Online игрок может сражаться вообще с любым персонажем (это, пожалуй, и есть причина распространенности в UO столь ненавистных ПК). В DAoC же разработчики поступили хитро — они позволили герою драться только с игро-

► RINET ►

WWW.RINET.RU

ИНТЕРНЕТ
ПО ВЫДЕЛЕННЫМ
ЛИНИЯМ
64 кбит/с-2 мбит/с



ЖИВИТЕ
ONLINE

E-mail: info@rinet.ru
tel. 232 1730, 238 3922

ками враждебных королевств и, разумеется, с монстрами. Элегантное по, позволившее не свести весь геймплей к тотальному уничтожению всего, что движется.

Кстати, с монстрах. Если в остальных играх искусственный интеллект ограничивается только бездумным нападением, в Dark Age of Camelot монстр может сам (!) завести разговор, предложить обменяться вещами и вообще действовать оптимальным, по его мнению, способом. И зачастую действия де-лать программы вполне могут паханкуривать в абсурдности с по-ступками реальных лю-дей. Такого, на мой взгляд, пока не было ни в одной подобной игре.

Несмотря на кажущуюся простоту, бой хорошо сбаланси-рованы. Перед сражением игрок выбирает боевой



стиль — и вперед! Крутое месиво в реальном времени ждет вас. Стилей же в игре предусмотрено более 20, так что будет из чего выбрать. Но — не все доступны сразу. Выучить новые можно, вступив в какую-нибудь гильдию или просто потихоньку подрастая в уровне. Лучшего стиля борьбы — нет, в каждой ситуации нужно применять какой-то определенный. Самое примечательное, что для каждой манеры боя сделана своя анимация, что не может не радовать. Не стоит забывать, что боевая система пока проходит тестирование, так что — при нахождении разработчиками каких-нибудь багов новый патчик может сражения и подкорректировать.

Самой собой, что с числом побед растет и уровень игрока — это неотъемлемая черта любой ролевой игры. В Dark Age of Camelot за успешно отбитую атаку или уничтоженного противника дают особые очки, называемые Realm Points. При накоплении определенного числа этих очков получает новое звание, предметы и узнает свой текущий статус. Плюс получают новые возможности, например, способность ездить на лошади. Системой в целом довольно сбалансированной и не имеет видимых недостатков. Хотя особых преимуществ по сравнению с другими аналогичными системами тоже не наблюдается.

Иже с ними

Проблему смерти героя разные разработчики решают по-разному. В одних играх персонаж лишается всего: и денег, и вещей, и опыта. Играя в такие игры, вы оберегаете персонажа прямо как себя в реальной жизни (хотя есть исключения). В других — ваше игровое воплощение ничего не теряет. Это позволяет налевательски относиться к герою; игры подобного рода обычно малоигробельны. В случае же с DAoC соблюден баланс. Если погибший персонаж ниже шестого уровня, то он абсолютно ничего не теряет — ведь редко кто набирает много опыта

Полезные ссылки

www.darkageofcamelot.com — официальный сайт игры, где можно найти много полезной информации, в частности — подробное описание классов, рас и обширный FAQ.

www.camelotoutpost.com — самый крупный фан-сайт. Самое главное — большая библиотека и часто обновляющийся форум. Новичкам в мире Camelot следует начать путь именно отсюда.

www.camelotnexus.com — еще один фанатский сервер. Будет интересно посмотреть как начинающему, так и опытному игроку.

за такой маленький срок. А вот если уровень превысил гордую отметку «шесть», то придется распрощаться с опытом и некоторым числом Realm Points (чем выше уровень, тем больше придется потерять). Впрочем, позже, помолясь у своего могильного камня, который образуется на месте гибели героя, вы тем самым восстановите половину своей экспы. Можно сохранить и пресловутые Realm Points, но только при условии что вас оживит клерик, священник или друид.

Разработчики добросовестно подошли к извечной проблеме читеров. Как я уже говорил, никто не может сражаться с обитателями своего королевства. Кроме того, Mythic Entertainment наложило запрет на общение с врагами. Вот таким вот простым способом нечестные игроки остаются у дел.



Теперь пришла пора поговорить о цели игры. Предположим, вам удалось тайком прокрасться во вражеское Святилище и выкрасть Реликвию. Хотя, на самом деле, одному туло лучше не соваться — убьют, особо не церемонясь. Обычно набеги на место хранения сокровища происходят организованно. Будучи похищенным и водруженным на свое родное Святилище, артефакт дает бонусы всем персонажам данного королевства. Например, плюс несколько хитов к атаке или иммунитет к некоторым заклинаниям. Кстати, некоторые Реликвии до сих пор не обнаружены. Найти их достаточно трудно, отдельные особо сложные квесты связаны с поиском этих затерянных артефактов. Но все равно стоит попытаться — поверьте, они того стоят.

Финальные аккорды

На данный момент Dark Age of Camelot вышла из стадии тестирования и отправилась в вольное плавание по сетевым морям. Полная версия DAoC распространяется в коробочке с мануалом и стоит чуть больше двадцати зеленых рублей. До России официальная версия тоже уже успела добраться. До и пираты не спали и выпустили свои «железы» чуть ли не раньше официального релиза. Понятное дело, что в пиратскую версию поиграть на официальном сервере (полностью бесплатном, но с контролем версии игры) не удастся, но вот на начинающих открываться пиратских сайтах — сколько угодно. Ясное дело, что геймплей на «черных» серверах не тот, так что пробовать не советуем... Но наличие «теневого рынка игры» говорит о высокой популярности проекта. Если уж нет денег на коробочку, то можно подождать немного: разработчики грозилась выложить на официальном сайте облегченную версию Dark Age of Camelot, полностью свободную для скачивания. На этой многообещающей ноте мы прощаемся с вами до следующего номера. Крепкого вам клинка, доброй лошади и верных напарников... ■

- Dial-Up от 0.6 у.е. в час

- Постоянное подключение

64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

- Веб-дизайн

0 10.100 0 10

DataForce

Internet Service Provider

PROVIDER

0100010001 010100

01 100 00 10 100 0

//World wide www.df.ru

Веб-хостинг:

ЭКОНОМНЫЙ

3 у.е. в месяц (30 у.е. в год):

3 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI,
1 POP3 ящик

Почтовый

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

20 POP3 ящиков, лист рассылки,
0 10.100 0 10 01 0100 01 00

Тариф E1

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

5 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
5 POP3 ящиков, UNIX Shell

Тариф E10

10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):

10 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
25 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell

Тариф E15

15 у.е. в месяц (150 у.е. в год):

50 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
50 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell

Тариф E20

20 у.е. в месяц (200 у.е. в год):

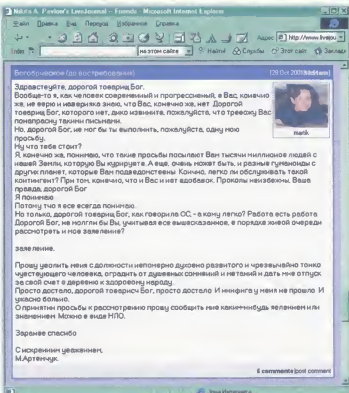
100 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
100 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, 5 листов
рассылки, UNIX Shell

103473, г.Москва, 3-й Самотечный пер., д. 11
тел.: 737-3246 (многоканальный)
e-mail: info@df.ru, <http://www.df.ru>

Живая Жизнь Онлайн

Никита Павлов
povnn@yandex.ru, <http://attend.to/kitp>

Я — наркоман со стажем. Каких только «препаратов» я не испытывал в этой жизни. Фидо, осязко, чаты, форумы, в конце концов. Я думал, меня ничем уже нельзя удивить. Что теперь может заставить меня сутками сидеть перед компьютером? Ведь я сумел познать вкус жизни. Возможно, благодаря моим компьютерным наркотикам. Но на наркомано, даже бывшего, может подействовать новый наркотик, который будет сильнее прежних. И я, на беду свою, нашел его. Это — Живой Журнал («ЖЖ» — термин столь же нарицательный для



любим. Любить и ненавидеть — это же так просто, когда есть предмет приложения.

«Френдс-лист» (friends list) — трепет сердца и бьющиеся в экстазе подлощечки, вызывающие адреналин в сосуды. Если

вам понравился дневник какого-то человека, вы можете сделать его своим «френдом». Без комментариев. Что или кто будет вашим другом, дневник или сам человек — вопрос, на который не может ответить никто, потому что каждый находит для себя свое решение. «Его» записи будут появляться в вашем френдс-листе. Это — наркотик, яд, который не нужно вводить в вену, не нужнолизывать с мятой промокاشки и вдыхать с дымом штакета.

Чтение и комментарии чужих дневников в своем (или чужом) френдс-листе и заставляют людей большую часть своего рабоче-

го (или свободного, у кого как) времени тратить на ЖЖ.

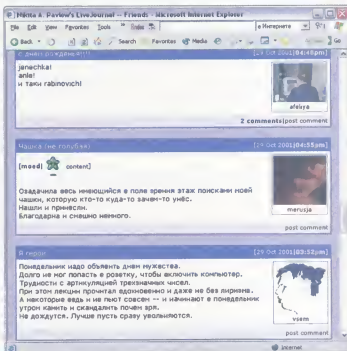
I will be...

Еще много красивых слов можно произвести в адрес ЖЖ, но не сегодня мы исчерпали их лимит. Лишь для того, чтобы дать дорогу практической информации. Вы еще ничего не знаете о ЖЖ? Ну так внимайте!

Попсть в ЖЖ намного проще, чем попасть, скажем, в Фидо (статья о которой читайте в ближайших номерах «Маниа»).

Но чуть-чуть сложнее регистрации нового номера в аське. За аккаунт в ЖЖ можно заплатить деньги. Это не так дорого, как, скажем, платить за хороший хостинг домашней странички. За два месяца нужно выложить пять долларов, а если будете платить сразу за год — то всего \$25. Платный аккаунт позволит пользоваться различными дополнительными примочками, вроде установки форм для голосования в своих сообщениях или просмотра статистики посещений.

Предположим, денег нет: принцип или финансовые проблемы — неважно. А может, просто желаете попробовать, как «оно». Что ж, достаточно достать где-нибудь код для бесплатной регистрации. Код этот можно попросить, скажем, у знакомого, который уже обладает аккаунтом в ЖЖ. Если таких



знакомых нет (что удивительно, но не фатально), то можно просто пойти на www.livejournal.com и попросить о коде первого попавшегося журналиста. Попробуйте, не сомневайтесь.

ЖЖ — это дневник

Сколько раз в жизни пытался я вести дневник? Бесчисленное количество. Бумажки, блокнотики, тетрадки в 90 листов, потом файлы .doc, специальные программы... Но все забрасывалось через день, неделю, месяц... За чем, думалось мне, зачем все это нужно? Никто же не прочтает, никому не интересно, что ты там пишешь в своем блокнотике. Амбиции, порыв творчество душили именно они. Неудовлетворенные, одинокие в пустоте школьной тетради или новомодного органайзера. Если у тебя есть мысль, то найди для нее выход, не мучь ее в затворках, пусти на волю. Бумага — тленна, а память человеческая — вечна.

В ЖЖ амбиция находит выход в массе. В ЖЖ ты можешь стать интересен всем. ЖЖ для того и создан, чтобы ты мог вести дневник (да и не столько это даже дневник, сколько средство для самовыражения), а другие могли его читать. И ты тоже можешь читать чужие дневники, и даже делать заметки на полях («комментарии» — так это называется по терминологии ЖЖ). Ты можешь жить жизнью других, как захочется тебе, попробовав себя в роли психолога и эстета. Ты можешь быть

Цитаты

Несколько характерных цитат из ЖЖ. То, как люди делают ЭТО. И что отвечают им окружающие.

Гы Мама, я ЖЖшником люблю. Мама, я за ЖЖшника люблю. ЖЖшник постигнул крокодила. А потом башкой мотает. Мама, зачем я это написал.

Peganka

Практическое наблюдение: ЖЖ есть не только средство слезть с чотов... но и смесь ББС с Фидо... И это правильно.

Hell_Dog

Золеры. Мне есть, что сюда налить, но где ж взять время? Где урезать? Ломаю голову...

charlie brown

Я, например, не абабд... Здесь просто кладбище примерно вот таких жертв... Кто-то ногами не стит с женой. Кто-то утром не чистит зубы...

manual

Причислить к сонму онгелов:

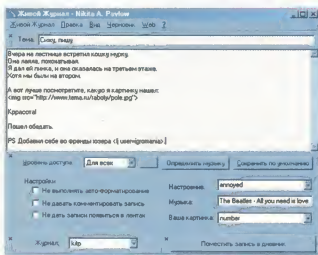
1. Уберищу в офисе, которая, вымыв мою чашку, ставит ее, чистенькую, не в общую кучу, а мне на стол. 2. Незнакомого человека, который лодовизил меня до работы и создал на прощание: «Если что — мы тут рядом, не грустите». 3. Котечку, лотому что ей вчера было плохо. 4. Мехового лисцо, с которым мы пережили прошлую ночь. 5. Того, кто избрал эту самую вулканоэцию у меня в ботинках, лотому что мы с ней сегодня вышли из машины прямо в лужу.

lori_lo

О до!

Я сегодня спал с международным мастером (точнее мастершей) спорту по шахматам — во! Потеплево. Одиноко. Думаю. Непонятно!! Секс поверх презервативом — в юбке или в бюстках?? И объясните различие. Употреблено несколько магических формул. Количество комментариев, как минимум, перевалило за двести.

144 Comments [Comment on this johnson]



www.livejournal.com/users/scarve_mia/friends

Итак, вам нужно добавить того, кто вас заметил и стали добавлять в свой френдс-лист. Если, конечно, ваш дневник кому-то понравится. Через некоторое время после вашего появления в ЖЖ вы, будьте уверены, появляйтесь в списке френдов fil'o, и, соответственно, в его ленте (если этого не произошло — поговорите с тем человеком, который выдал вам код). Так

что люди, читающие, хоть иногда, ленту fil'o (токих много), о вас узнают.

В ленте fil'o, о также по лентам других журналистов, вы найдете тех людей, дневники которых вам понравятся. Вы можете добавить их себе во френды, и тогда они узнают о вас. Вскоре вы обретете огромный количеством френдов, и, не исключено, перестанете читать ленту fil'o — добы удержаться от соблазна добавить еще кого-нибудь.

О чем писать в ЖЖ?

Большинство журналов строится по одной и той же схеме. Сначала человек пишет весьма интересные заметки. Что-то забавное из своей жизни, какие-то оригинальные размышления. Потом начиняется следующая стадия существования индивида в ЖЖ. Появляются записи вроде «я пошел обедать». Вначале это тоже

завобоно, но вскоре новодит тоску.

А дальше начинаются размышления о том, что такое ЖЖ, кокую оно играет роль в жизни и зачем вообще нужно. Это самая популярная тема, ведь единственное, что объединяет совершенно разных людей на сайте, — Живой Журнал.



Что день грядущий нам...

Скоро вы забудете о своей работе. А если вы студент — то об окончившейся сессии узнаете в ЖЖ. Вполне может статься так, что ваше начальство не уволит вас, о зоведет собственный дневник. Я уже слышал о корпоративном ЖЖ (исходные коды LifeJournal бесплатны, и каждый может создать онологичную систему). Если вы не хотите, чтобы жено ушло от вас, купите домной второй компьютер, о на день рождения подарите аккаунт (в ЖЖ аккаунты можно покупать именно в качестве подарка). Но фирму, в которой вы работаете, все равно разорится, из института вас выгонят, о семейные узы расплутаются. Это неизбежно! Примите это как должное.

Но этом все! Я ушел писать новое сообщение в ЖЖ, не откажите меня, пожалуйста... НИИ-КОГ-ДА. ■

Дай лапу, друг

В ЖЖ существует такое понятие, как френд (friend; переводится как друг, но я вас умоляю, не считайте френдов своими друзьями) — это журналист, зонсенный в специальный список пользователей. Все заметки френдов в хронологическом порядке (смые последние — сверху) появляются на специальной страничке, расположенной по адресу

www.livejournal.com/users/ваше_имя/friends, может увидеть ваш дневник, запретить комментирование записи, выбрать фотографию (пользо-

Интересное в Сети

www.provider.net.ru

Многие пользователи Интернета (особенно в регионах) недовольны своим провайдером. Но не решаются сменить его по ряду причин. Причины бывают разные, но в основном это отсутствие под рукой информации о качестве предоставляемых услуг другими провайдерами в своем городе. Зайдя на этот сайт, вы сможете не только узнать о большинстве крупных провайдеров России, но и почтитать отзывы простых пользователей о качестве их услуг, а также высказать личное мнение о своем провайдере. Также, посетив данный ресурс, вы будете в курсе последних новостей российского сегмента Сети.

<http://setiathome.ssl.berkeley.edu>

Этот сайт не только интересен сам по себе, но еще и полезен. Полезен как лично вам, так и всему прогрессивному человечеству. А дело тут вот в чем: на этой страничке вам предлагают скачать небольшой файл (примерно 720Kb), после установки утилиты оно будет работать как обыкновенный скринсейвер. Но только не первый взгляд. На самом деле это фрагмент информации, полученный с мощного радиотелескопа.

<http://ufolog.nm.ru>

Раз уж мы заговорили о зеленых человечках, было бы неплохо узнать про них более подробно. На сайте с интригующим названием «Книга тайн: НЛО» вы найдете массу интересной и захватывающей информации, сможете посмотреть на фотографии НЛО, ознакомиться с материалами по расследованию таинственных и загадочных явлений и почерпнуть для себя много полезной и не очень информации (даже ес-

ство коктейлей. Даже для тех, кто крепче газировки ничего не употребляет, будет полезно взглянуть на эту страничку хотя бы потому, что тут можно найти очень хорошие тосты и узнать, как вести себя за столом. А правило этикета еще никому и никогда не вредило.

<http://homesoft.hypermart.net>

Этот адрес идет как бы в продолжение темы застолья. Кроме хороших коктейлей нужно, чтобы на столе стояло что-нибудь



копа, о в то время, пока у вас на экране будет бегать красивая картинка, — данные, вложенные в этот файл, обрабатываются. Вся идея в том, чтобы помочь ученым, работающим над проектом SETI (поиск внеземного разума), найти этот самый внеземной разум. Если вам повезет и вы скочаете именно тот файл, в котором будут сигналы от зеленых человечков, вас ждет всемирная слава и приличное денежное вознаграждение. Дерзайте!

ли вы и не верите в существование внеземного разума).

www.miniclip.com

После того как мы узнали таинственные факты об НЛО, неплохо было бы немного развеселиться. Как это можно сделать? Ну, например, заняться спортом. Что, не хочется на-

прягаться? Ну тогда просто посмотрите, как этим занимаются другие, скажем... Джордж Буш младший. На этом сайте вы найдете много маленьких, но весьма забавных программ, которые способны очень сильно поднять ваше настроение.

www.toast.ru

А этот сайт пригодится тем, кто собирается отмечать свой день рождения, или просто для подготовки отличной вечеринки. Тут вы найдете рецепты приготовления множе-

ства блюд. Остались вы дома одни — родители уехали или жена в отпуск подоплоса на Канары. Один? Совсем один? Нет. Есть ведь Интернет. Можно открыть старую добрую книжку кулинарных рецептов, перевернуть любую жесть от вашей же матери. Гм, что бы значили эти подписи... Больше похоже на список заклинаний. Розобраться совершенно невозможно. Какие-то пометки на полях... А ведь можно просто зайти на обзорный сайт и совершенно бесплатно скачать программу, в которой представлено великое множество блюд на все случаи жизни и вкусы. И никаких заклинаний. Все объяснено доходчиво и предельно понятно.

www.design.tmn.ru/wolf

Вы любите животных? А волков? Что, ничего против них не имеете? А вот как вы относитесь к оборотням? Чаше всего в фан-группы играть, уворачиваемые. Если именно про этих существ вы знаете очень мало или совсем ничего не знаете, вам прямая дорога на сайт «Чос Волков». Тут вы не только

ознакомитесь с легендами про волков-оборотней, посмотрите фотографии, и вы можете изучить научные исследования по проблеме ликантропии и узнать, существуют ли под нашей луной эти самые ликантропы. Но лучше заходите на сайт днем, о то вдруг ищю спать плохо будете. Что? Вы предпочитаете спотть днем? А у доитисто ио предмет измерения длины кликов вы давно превралась? Срочно линейку в руки и к зеркалу шогом морш... Вдрут вы и есть тот самый... а-а-а!!!

www.wpzone.ru

Если вам надоело смотреть на свой унылый рабочий стол, если вам хочется, чтобы ваш компьютер приобрел индивидуальность — тогда вам прямая дорога на этот сайт. Тут вы найдете обои для своего рабочего стола. Причем обои на любой вкус. Хотите картинки из игр — пожалуйста, хотите обои из популярных фильмов — нет проблем. Также есть обои с автомобилями, самолетами, животными... лучше зайдите на страничку, побейте по ней с чосок и напишите мне, каких обоев здесь нет. Буду вам очень признателен за просвещение.

www.da.ru

Этот адрес пригодится тем, у кого есть свои странички, расположенные на бесплатных серверах. Как правило, адрес странички на таком сервере не отличается своей краткостью. Воспользовавшись услугами этого сайта, вы можете создать себе адрес http://new_cait.da.ru.

Но учтите, что это не реальный адрес, а всего лишь редирект на вашу страничку. И если на сервере da.ru что-нибудь случится — но ваш новый адрес никто не сможет поспать. Ну о вы уж сами решайте, нужно вам сокращение адреса или нет.

www.ezone.com

Если вы еще не были на этом сайте — многое потеряли. По крайней мере, я раньше не видел flash-игрушек, сделанных в таком качестве. Но здесь не просто «склад» игрушек. Отцы-основатели этого ресурса серьезно заботятся об имидже своего детища, они даже создали своего героя: Lenny Loosejocks. Этот самый Лэнни — довольно забавный парень, то он катается на сноуборде, то летает на Венеру, о то и вовсе изображает из себя принца Персии. Присоединяйтесь к Лэнни.



www.tum-based.com

Стратегии бывают разные. Есть стратегии в реальном времени, о есть пошаговые, а есть... разные, в общем. Но именно поша-



говым стратегиям палноостью посвящен этот сайт. На страничке «Пошаговые стратегии» вы найдете информацию о наиболее популярных у нас в стране играх этого жанра. Тут есть информация об Age of Wonders, «Рейнджерах» и, конечно же, о Heroes of Might and Magic. Особо хочу отметить тот факт, что на сайте представлена информация и о четвертой части игры HoMM. В общем, все ценители жанра походовых стратегий непременно должны посетить этот Интернет-ресурс.

<http://its.igray.ru>

Как можно судить по изюванию сайта «Блок Поста», он посвящен военным стратегиям. Здесь вы можете узнать новости о военных RTS, скачать новые карты, прочитать описания игр. Тут же вы найдете информацию по таким играм, как «Противостояние 3», «Казань», «Геллриг». Кроме этого, вы можете ознакомиться с реальными фактами Второй мировой войны, узнать военно-технические характеристики техники тех лет и получить еще много интересной информации военной тематики. Генералы всех стран, объединяйтесь!



<http://games.diaspora.ru>

Сайт X-Space палноостью посвящен космическим симуляторам. Тут вы найдете новости об играх этого жанра, прочтете обзор, интервью с разработчиками игр и многое другое. Конечно, не оставлены без внимания скриншоты и различные примочки

к космическим играм. Можно со всей ответственностью говорить, что сайт X-Space можно считать отправной точкой Интернет-серфинга для любителей космических игр. Бездонного вам космоса, господа.

www.warcraftiii.ru

Эх, сколько бессонных ночей я провел, играя в Warcraft 2, сколько стрел было выпущено, сколько орков убито... Словом, приятные воспоминания. Но вот Blizzard никак не может породовать нас новой частью этой игры. Раньше геймеры лелеяли надежду на выход Warcraft Adventure, но проект благополучно скончался. Однако не все так плохо, работа над Warcraft 3 идет полным ходом, и узнать о состоянии дел на



этом фронте вам поможет данный сайт. Тут вы сможете ознакомиться с миром игры, узнать о постройках, которые встретятся им на просторах внутрингрового мира, посмотреть на NPS и, конечно же, окинуть скептическим взглядом скриншоты. Проверьте, весь скенс спозу улетуитесь. Одним словом — варкрафтовцы России, горнизоны орков ждут вас.

<http://starcraft.org.ru>

Пока все ждут выхода нового хита от Blizzard, поклонники творчества этой компании во всю режуются в StarCraft. Сколько хороших и не очень хороших отзывов было на эту игру. На факт остается фактом — StarCraft нужен геймерам. Об этом говорит хотя бы то, что на различных сайтах, посвященных этой игре, ежедневно появляются новые карты. Картостроя не стоит на месте.



Но данной страничке можно найти все, что необходимо для хорошей игры в «Старика»: и карты, и всевозможные утилиты, и описания игр. А начинающие игроки могут взять тут несколько уроков стратегии и тактики. Кроме этого, на сайте вы найдете информацию о турнирах. Изучайте, а потом с новыми силами и знаниями покажите злым зерам, задавакам протоссам и пьюерам терранам, где у нас проживает мать Кузмы. ■

Не дадим Тетю Асю в обиду



Разработанная 4 года назад израильской компанией Mirabilis программа ICQ прочно вошла в жизнь практически каждого пользователя Сети. Многие этот сетевой пейзаж кажется намного более удобным, нежели e-mail или даже телефон. В 10 номере за прошлый год мы уже успели восторженно осветить работу с ICQ (в дальнейшем просто — «оська», «аська»), но совершенно не затронули тему безопасности, а ведь оська в последние время стала одной из самых аллютивных целей для всевозможных злоумышленников. Особым наладкам подвержены владельцы «модных» номеров, с количеством знаков меньше восьми или удачным запоминающимся сочетанием цифр. С недавних пор в Сети развернут настоящий бизнес по продаже таких номеров, укреденных у кого-либо. Цены на шестизначный номер колеблются от 1 до 20 у.е., а за некоторые, особо красивые номера можно выложить и ведро 50 туркиков цвета весенней листвы. Как видите, довольно перспективная область деятельности.

Аськины слабости

Как же защититься от охотников за длиннохвостым баксом? Начнем с того, что ICQ версии младше 2000b показывает всем желающим ваш IP. Даже если в настройках стоит галочка Hide IP, любой шалынь при помощи программки-взломыщика типа IsoQq, валяющейся в Сети на каждом углу, может беспрепятственно узнать ваши сетевые координаты. В двухсимвольной «оське» это дырка, в которую каждый хулиган мог протиснуться, наконец-то было прикрыто, и айпишник не показывается нигде, что правильно, хотя узнать его все-таки можно...

Другим слабым местом являлся (да и является отчасти сейчас) система пересылки пароля (на тот случай, если вы его забыли). Осуществляется она следующим образом: вы заходите на сайт www.icq.com/password, вводите свой UIN и адрес, на который нужно выслать пароль (этот адрес должен быть прописан в info пользователя). Как же действовать злоумышленнику? Не секрет, что получить доступ к чужому бесплатному e-mailу не такая уж проблема, особенно если его хозяин не предпринимает никаких мер предосторожности. Даже самый малообразованный хулиган может с помощью, например, трояна свистнуть у вас пароль от почты, прописанный в Outlook, и, получив доступ к вашей почте, «закосовать» на нее пароль...

Кроме того, многие индивидуумы (которых немало) используют в качестве пароля к оське свой же никнейм. Такие люди растутают за любимым UIN-ом быстро и безболезненно, ибо первое, что делает «хакер», — по-

Избавляемся от баннера

В самом начале 2001 года в окне сообщения начали появляться баннеры. Сначала у немногих, а вскоре уже и у большей части пользователей, использующих клиент версии 2000. Ничего интересного там все равно не рекламируют, а раздражают баннеры сильно, да и слобую систему могут заставить подтормозивать. Как же избавиться от надоедливой рекламы? Существует несколько способов, о которых ниже.

От баннеров, как и от всякой другой заразы, лучше всего спасает профилактика. Да установив ICQ запускаем редактор реестра (Start/Run/Regedit), находим там ветку `KEY_CURRENT_USER\Software\Mirabilis\ICQ\DefaultPrefs` и меняем значение ключа `Auto Update` на No. Затем ищем ветку `KEY_CURRENT_USER\Software\Mirabilis\ICQ\Owners\чаш номер\Prefs`, где создаем еще один ключ `Auto Update` с параметром No. После этого можно устанавливать программу.

Способ первый, самый простой, но работает не всегда — просто удалить из директории ICQ файлы `icqgateimg32.dll`, `icqgateimg32.dll`, `icqgateimg32.dli`.

Способ второй — открыть при помощи любого HEX-редактора файл `ICQCore.dll` (предусмотрительно сделав его резервную копию) и изменить там следующие адреса:

00017507: B8 —> 33

00017508: 8D —> C0

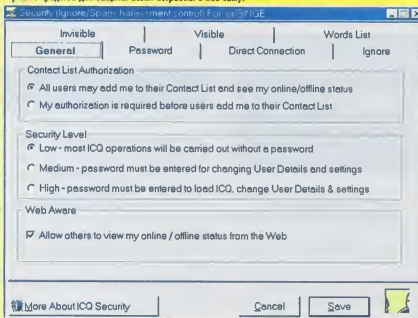
00017509: 28 —> C3

Способ третий, далапняющий вышеуказанные и удаляющий всю остальную рекламу, — найти в директории `C:\Program Files\icq\partner` файл `partner.xml`, открыть его и удалить все содержимое, после чего сохранить и повесить на него атрибут `Read Only`.

Ну а чтобы ликвидировать маленькую кнопку с рекламой, расположенную на самом верху, достаточно удалить поддиректорию `AteBrowser`.

Кроме того, в Сети валяется немало программ, облегчающих избавление от рекламы, взломанных dll и прочих радостей, но будьте осторожны, в 50% случаев под видом таких чудо-программ распространяются обыкновенные трояны.

Лучшие средства для защиты оськи встроены в нее сами.



пробует использовать в качестве пароля ник/имя/фамилию жертвы. Примите к сведению и, если необходимо, поменяйте пароль (иначе будет поздно).

Защищаемся от флуда

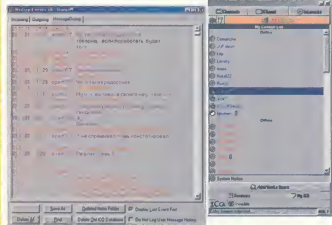
...и не только от флуда, но и от спама. Да-да, понятие «спам» имеет место быть и здесь. Сначала разберемся, что есть что. И то, и другое (и флуд, и спам) является массовой рассылкой сообщений, только в случае с флудом все сообщения адресованы одному абоненту (жертве) и обычно не несут никакой смысловой нагрузки. А спам, как вы все уже знаете, это рассылка одним абонентом сообщений рекламного характера по большому количеству адресов. Флуд способен завести программу (представьте себе получение 100 сообщений одновременно), а спам просто-напросто раздражает.

Для «флудения» существует масса программ, для успешной работы которых необходимо знать IP жертвы (можно выписать либо в info, либо при помощи стандартной виндовской утилиты `netstat`) и порт, на котором у жертвы живет оська (обычно в диапазоне 1000-1100, определяется любым, самым зова-

шим порт-сканером). Соответственно, для того чтобы злоумышленник не мог вам подгадить, ставим галочку в Hide IP (или ставим 2000-ю аську), да и за портами не мешало бы следить (о программах для такого рода защиты мы еще расскажем), ибо ваш IP-адрес более-менее продажный хулиган все-таки может вычислить.

Другой опасностью может быть банальный нук (Nuke) — DoS-атака. Для защиты от нее, опять же, прачать IP и установите Firewall.

Дальше — больше. Залезаем в меню Security & Privacy и ставим в закладке Ignore галочку Do not accept WWPager messages (WWPager — со-

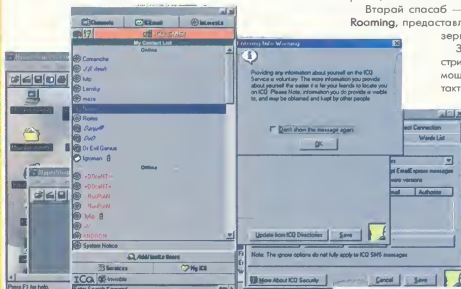


вершенно бесполезная штука, постоянно присылающая вам кучу рекламы) и Do not accept EmailExpress messages (то же самое — кроме рекламы там ничего не рассылают). Очень рекомендуется отметить пункт Do not accept messages from users not on my contact list, таким образом, вы обезопасите себя от флуда, но сообщения вам смогут отправлять только те, кто есть в вашем контактном листе, а для остальных — полный игнор. Обязательно поставьте галочку My authorization required — теперь никто без вашего на то согласия не сможет добавить вас в свой контактный лист.

Психологическая защита

Обезопасив себя от спама и флуда, не забудьте также про защиту от спамеров и флудеров, потому как общение с этими гигантами мысли много радости не приносит.

Самое главное и первоосновное средство моральной защиты — Ignore List. Записав туда человека, вы перестаете получать от него какие-либо сообщения, как бы он ни старался. Другой способ, менее радикальный, — Invisible List. Для человека, занесенного в инвизибл, вы постоянно находитесь в оффлайне.



Приятные мелочи

Помимо утилит, ориентированных на защиту аськи, существует множество софта, способного существенно облегчить вашу работу с ICQ или просто развлечь пользователя.

Некоторые из них вы найдете на нашем компакт-диске.

ICQ Tools — утилита для автоматизации работы с аськой. Сама проверяет почту на нескольких почтовых ящиках, автоматически отвечает на сообщения или отправляет новые как напрямую по ICQ, так и по почте.

Web Aware — маленькая программа, которая поможет вам узнать, в онлайн пользователь или нет, не запуская саму ICQ.

ICQ Chat Robot — автоматический собеседник для ICQ-чата, на манер ботов на IRC. Будучи разумно запрограммированным, может вести с ним что угодно, поддерживая беседу в вполне содержательном разговоре.

Active List Server — программа для создания и поддержки собственного Active канала, объединяющего абонентов ICQ по интересам. Располагаться может как на вашем компьютере, так и на постоянно работающем сервере, что, разумеется, предпочтительнее.

ICQ Answer — автоответчик. Может отвечать на сообщения, содержащие ключевые слова, или на сообщения только от определенного пользователя, сохранять в лог входящие сообщения.

Multi ICQ — патч, позволяющий запустить несколько асек одновременно.

ICQ Plus — это дополнение к ICQ уже несколько раз встречалось на нашем компакт-диске. ICQ Plus добавляет в аську поддержку скинов — разнообразных графических оболочек.

Берегите контактный лист

Согласитесь, обидно бывает потерять несколько сотен контактов из-за ошибки в программе или по собственной глупости. В версиях до 2000 довольно часто случалось Database Error, из-за которой контактный лист просто-напросто накрывался медным унитазом и восстановлению не подлежал. В 2000 аське эта ошибка исправлена, но... И на старуху бывает проруха.

Какими же способами можно сохранить контактный лист? Самый простой — скопировать в надежное место директорию 2000b (или 2000a, в зависимости от версии программы), DataFiles и UIN. Теперь в случае утраты контактного листа можно переустановить программу и заменить эти директории. При первом запуске может выскочить окно с предложением регистрации, на это не страшно, после ввода пароля и авторизации все контакты будут на месте.

Второй способ — использовать услуги службы ICQ Roaming, предоставляющей на своем сервере место для резервной копии вашего контактного листа.

Зайдите на сайт www.icqroaming.com, зарегистрируйтесь и скачайте программу-клиент, с помощью которой загрузите на сервер свои контакты. Теперь за несколько секунд вы сможете за-

грузить весь контактный лист в совершенно чистую, только что установленную аську. Это полезно и в том случае, если вам нужно установить свою аську на нескольких компьютерах.

Для сохранения всех номеров в вашем листе в виде текстового файла можно воспользоваться программой ICQUIN, которую вы найдете на нашем компакт-диске.

Последние версии программ ICQ Roaming и ICQUIN на нашем компакт-диске.

Текстурирование в играх

Основные понятия, и как их использовать на практике

Что такое текстуры, думаю, знают все. Мне остается только добавить, что Главный Компьютерный Смысл применения текстурирования — экономия процессорного времени. Все очень просто: когда мы хотим нарисовать деревянный ящик, ничто не мешает нам загрузить 3D-модель и слить пару тысяч разноцветных полигонов в красочном эскизе. При наличии определенного таланта у вас получится очень правдоподобный ящик, состоящий из множества мельчайших полигонов. Представьте, сколько времени уйдет, чтобы повернуть такой «ящик» градусов на 90. Используя текстуры, мы рисуем всего $6 \times 2 = 12$ треугольников, а затем раскрываем каждую сторону согласно информации, хранящейся в заранее нарисованной картинке. После этого любой Voodoo Graphics с криком «кйя!» крутанет, перенестит да еще и отомасштабирует ящик как угодно.

Получается увеличение производительности путем уменьшения реалистичности. Однако степень «костябиности» будет сильно зависеть от того, как приготовлены текстуры. Как добиться максимальной реалистичности картинки, мы с вами сейчас и поговорим.

Теория

Прежде чем приступить к планированию изложения материала, хотелось бы оговориться. Данная статья не преследует цели научить вас работать в тех или иных программах, в которых можно обрабатывать текстуры (они перечислены, но не более того). Данный материал — теоретический базис, который нужно усвоить каждому начинающему игроделу. Основные понятия, их определения, расшифровка некоторых терминов, которые, что называется, у всех на устах, но никто толком не знает, что это означает. Что же касается практики... В ближайших номерах «Мании» мы напрямую коснемся проблемы работы с текстурами — вы сможете прочитать статьи, представляющие собой «голую практику». Сначала в рамках рубрики «МатрицаПлюс» будет опубликована статья «Основы создания скинов для Counter-Strike и Half-Life», в которой детально образом (начиная с озов и заканчивая профессиональными тонкостями) рассмотрено создание текстур для трехмерных моделей (материал значительно больше «лубкой», чем публиковавшиеся в прошлом году статьи по выделке шкур для Quake и Unreal). Как сделать текстуру, как придать ей реалистичность, как конвертировать картинку для помещения в игру. Затем, в рамках «Самопала», вы сможете ознакомиться со статьей по спецэффектам, где также изложены некоторые моменты, касающиеся создания текстур. Ну а пока — теория...

Размер текстуры

Когда вы загружаете уровень трехмерной игры, текстуры, лежащие в установочной папке, спешно преобразуются в память вашей видеокарты, преобразуются и распаковываются из всевозможных форматов хранения в родной формат программного API. Там они выстраиваются в линию и ждут, когда идадо будет от что-нибудь натянута.

На этом моменте хотелось бы остановиться поподробнее. Как вы понимаете, память видеокарты не резиновая, и когда она кончается, в расход идет системная память (у AGP-видеокарт). Получается, что для одного конкретного уровня может быть ограниченный по размеру объем текстур. Но и это еще не все.

С размером доступной видеопамяти очень сильно связано такое понятие, как разрешение текстуры. Разрешение в самом общем понимании — это размеры кусочка картинки по ширине и высоте. Так уж сложилось, что кусочки эти не прямоугольные, а даже не треугольные, а идеально квадратные, причем с длиной стороны в какой-либо степени двойки. И никак иначе.

Воплоетки в клеточку: Теоретический размер текстуры может быть любой, но именно использование чисел 32, 64, 128 и других степеней двойки позволяет им расположиться очень плотно друг к другу, не оставляя зазоров и пустых мест в памяти, размер которой, как вы знаете, также считается как едро в степени нисл. Заметьте, что практически все компьютерные величины считаются подобным образом.

Но главный смысл разрешения в том, что один полигон, будучи покрыт текстурой большего размера, будет выглядеть гораздо реалистичнее. Поэтому, используя огромные текстуры, выполненные в 32-битном цвете, вы добьетесь потрясающего вида сцены, забудете видеопамять и увеличите размер своего дистрибутива в два... иет, в три, а с долей фантазии и четыре раза. Да здравствует прогресс!

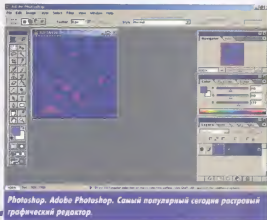
Что же делать в ситуации, когда быть похожим на PSX не хочется, и о размер конкретного дистрибутива не из последних мест? Что особенно важно для любителей игр, которые можно распространять через Интернет? Знатки WinZip'a и графических форматов уже кричат: «архивировать!» Не идадо, ие идадо, я прекрессно все слышу. Использование форматов сжатия графики вроде JPEG здорово поможет при хранении текстур на диске. Но это решение только половинно проблему, потому что в видеопамяти текстуры все равно занимают свой полный размер. Его вы можете оценить по тому же графическому файлу в формате BMP.

Умных инженеров из компании S3 Inc. этот факт категорически не устраивал, поэтому они взяли и разработали технологию сжатия текстур прямо в видеопамяти, которую назвали S3TC, что из нерогоффов можно расшифровать как S3 Texture Compression. Поначалу эту родость использовали только «Варварские» карты, но затем ее лицензировали все основные производители видеоочков. Поэтому теперь сжатие текстур и пофитиством отношении к количеству видеопамяти могут boastоваться обладатели GeForce'ов, Voodoo 4-5 и ATI Radeon'ов. Справедливости ради можно упомянуть об аналогичной технологии RXT от 3Dfx Interactive. Однако боюсь, что она находится сейчас там же, где и ее родители.

Реализация сжатия происходит на аппаратном уровне, если установлены правильные драйверы. А также соответствующие опции в DirectX и OpenGL. Наконец-то можно испустить вздох облегчения по поводу объемов и перейти к следующей теме.

Фильтрация

С развитием железо-ускорительной тех-



Photoshop. Adobe Photoshop. Самый популярный сегодня растровый графический редактор.

ники окончательно оформилась технология фильтрации текстур. В свое время одно это обеспечило компании 3Dfx армию фанатов. Размытые текстуры — самый яркий оптический признак «ускоренной» графики. Но и тут есть свои особенности.

«Неускоренная» текстура, которую нас потечет софтверный режим, из зкории получается совсем не таких размеров, как она была нарисована. Вдобавок оно перекосилось и повернуто, что удовлетворяет правилам перспективы. А если нам приспичит посмотреть на трехмерный объект вплотную, каждая точка текстуры должна будет растянуться в несколько десятков раз. При этом геймер будет щедро одарен безумством кубизма гиперпрофирированных пикселей.

Использование аппаратной фильтрации устраняет неприятные последствия этого эффекта, как аспири — помявленную голову. При растяжении точек текстуры пространство между ними заполняется градиентом, то есть плавным переходом цвета от одной точки к другой. В результате перед нами предстает вполне миллионная картинка.

Для того чтобы вычислить цвет конкретно взятой точки, берутся координаты мест текстуры, в которое попадает эта точка. Если они не являются целыми числами, цвет точки вычисляется путем линейной интерполяции цветов четырех пикселей в текстуре, которые окружают полученную точку, находясь в «челых» координатах. Немного поскрежетов извилинами и перечетов предыдущее предложение тройку-арную раз, вы поймете, что я хотел до вас донести. Итого, мы должны произвести две интерполяции — по горизонтали и по вертикали. Весь процесс называется билинейной фильтрацией.

Если мы используем 8- или 16-битный цвет, возможных значений цветов точки будет меньше, и их придется округлять, в результа-

те чего получаются «ступеньки». В 24- и 32-битном цвете можно добиться максимальной плавности перехода. Именно поэтому картинка в современных акселераторах, правильно выполняющих фильтрацию, получается такой красивой и реалистичной.

Блокнотик в клеточку: Шумы и артефакты, возникающие на текстурах, часто появляются из-за ошибок в алгоритмах интерполяции и округлений вычислений. Так и складываются плавающие видеокарты, пока очередной версия драйвера не опровергнет это все испортив. Кстати, самая оравильная фильтрация — программная. Не смейтесь! В Direct3D возможна использование режима, когда картинка, полученная программным способом, оптически не будет отличаться от аппаратной. Вот это и есть настоящая музикация.

Кстати, использование акселератора не обязательно означает наличие гладких текстур. Обычно графические API позволяют делать выбор из нескольких способов текстурирования. Подробней об этом можно почитать в документации, а для наглядности давайте немного поведемся под Quake'ом. Запустите Quake III, в консоли наберите `r_textureMode "GL_NEAREST"`, и после рестарта графики можете исследовать динамическим освещением и «софтовыми» текстурами.

Мип-маппинг

Если текстурный объект находится далеко от зрителя, он будет очень маленький и плохо различимый. Поэтому нам нежелательно, чтобы разрешение на нем было использоваться текстура. И было бы неплохо, пока никто не видит, взять и натянуть на этот объект текстуру поменьше, дабы сэкономить немного процессорного времени для более важных вещей.

Сказано — сделано! Теперь в духовно-информационном пространстве, иногда именуемом Миром, появляется такое понятие, как мип-маппинг, заключающееся в использовании текстур более маленького разрешения для более удаленных объектов.

Прелесть ситуации состоит в том, что мелкие текстуры автоматически генерируются из исходной во время загрузки сцены/уровня/игры. Алгоритмы этого процесса заложены в графическом API (DirectX Graphics, OpenGL). В соответствии с установками Мир-Мар уровней, которые еще можно делить через меню драйверов видеокарты, создается определенное количество текстур, каждая из которых отправляется на хранение в видеопамять. Проходит секунда, и нужная текстура выкладывается оттуда на свет божий, покуда

ее не сменит более крупный или более маленький собрат.

Уровни мип-маппинга хорошо видно на скрине из того же «Квейка».

Практика

Есть много вопросов для рассмотрения: нанесение на текстуры окружающей поверхности, рельефное текстурирование, мультитекстурирование и все, все, все... Однако пора бы уже закончить с интересной, но неспособной ни на что, кроме затора мозга, теорией. Переходим к практике. Самые важные моменты мы осветили, и посему терминология программ, где используются текстуры, теперь должна быть понятна.

Итак, если вы балуетесь созданием уровней для известных игр, а уж тем более если клепаеете нечто самозащитное, вам потребуются собственные текстуры. В первом случае — для внесения разнообразия в уже опустошаемый всем ландшафт, а во втором — чтобы не сошли за работником колхозно-литейной промышленности. Какие же программы и ресурсы необходимы для полноценной работы?

Сырье

Основу для текстуры можно создать двумя способами: первый — сгенерировать на компьютере. Второй — взять готовую фотографию.

Первый способ подразумевает, что вы используете некую программу, которая по определенному алгоритму выдает вам результат в виде психоделической картинки. Самый простой вид — случайные точки, разбросанные по гладкой поверхности. Посмотреть это можно с помощью фильтра Noise (Шум), который есть в каждом уважающем себя графическом редакторе. Берем два зеленых квадрата, рисуем на каждом разношапчатый шум, объединяем со смешиванием и размытием. В результате получим нечто подозрительно похожее на травку. Газонную.

Точно так же получаются волны, кирпичики, вода и огонь. Есть и более изощренные алгоритмы. Если вы заинтересовались, покопайтесь в литературе по программированию созданию текстур — это излюбленное занятие создателей 64k демов. Или займитесь фракталами — порой результаты получаются совсем неожиданные.

Фотографии в чистом виде почти непригодны для обложивания поверхностей. Уж слишком уродливыми и нереальными получаются объекты реального мира, перенесенные в виртуальный. Пока вы думаете над философским аспектом данного вопроса, я продолжу.

Во-первых, с фотографии надо убрать шум, черточки и прочую грязь. Переходы тени там тоже ни к чему. Равно как и света. У нас солнце свое есть — нечего тут конкуренцию разводить. Неужные детали — вон. Детализацию лица или другой части тела — размыть. Вооружившись терпением и горкой плаггинов, можно добиться от фотографии плоского и нереалистичного вида. Чего мы и хотели.

Блокнотик в клеточку: Фотореалистичные текстуры — хай! Попробуйте-ка натянуть симичков ссада Пети на полигональную личину любимого бота в UT. Ну и что, чувствуете фотореалистичность? Ладно, ладно, давайте выключить. Про фото-эту-самую нам можно закончить еще со времени рекламной кампании YooDo 2. И что? Все красивые сирены в бутылках, как ни крути, все равно используют текстуры, рисованные со старинными алгоритмами, и лишь их размытие со временем растет.

Область применения фототекстур — копии реальных объектов, здания и крупные планы до кожи. Еще они могут быть черно-белой основой для поверхностей, генерируемых программным путем (Bump-Map).

Последнее, кстати, один из лучших способов создания текстур. Bump-Map — это такая черно-белая картинка, по-русски называемая картой глубины. Нехитрым путем полученная из фотографии, скажем, стены, она еще более нехитрым методом расширяется, и получается нереальная карта реальной поверхности. Само собой, именно то, что получится и будет использоваться при текстурировании.

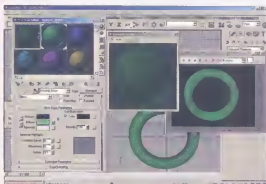
Инструментарий

Наверное, первое, чем можно посоветовать заглянуть, — это всемирный любуемец. Photoshop. Если у вас к нему по какому-то причине врожденная неприязнь, то возьмите любой другой рстровый графический редактор, обладающий похожим набором функций.

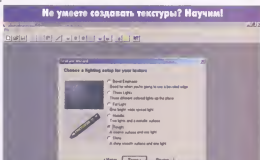
Основной задачей при изготовлении текстур является обработка готовых изображений с целью создания «тайлового» эффекта. То есть чтобы при составлении друг с другом кусочки изображений формировали одно непрерывное полотно.

«Фототюш» хорош тем, что прямо в нем, без использования дополнительных плаггинов, можно лепить тайлы, как на конвейере. Это довольно простой трюк, который, тем не менее, требует художественных способностей. Загружаем картинку, применяем к ней встроенный фильтр offset, сдвигаем левый верхний угол прямо в центр, а затем затираете получившийся шов инструментом Clone Stamp. Чем однократно будет исходная картинка, тем лучше получится результат. Таким образом можно делить ровные поверхности вроде каменных стен, асфальта, леса, травы.

В «Фототюше» же с помощью Quick Mask можно создавать переходы одной поверхности в другую. Описание процесса можно найти во многих учебниках по фотомонтажу. Программу окантовываете незоммируете с помощью инструментов, которые



Редактор материалов и 3DStudio MAX — вещь очень мощная, полезная, отличает умом и сообразительностью



Не умеете создавать текстуры? Научим!

фотографий, а смысле которой только что говорилось.

Следующий вид инструмента — трехмерный моделиер. Он нужен вам по двум причинам: во-первых, вы можете быстро оценить, как созданный текстурой объект будет выглядеть в жизни. Во-вторых — например, в 3DStudio MAX есть много средств обработки и создания текстур. Там и фильтры, придающие боль-

ше реализма, и прозрачности, смещения, светотени.

Оригинальная программа также есть в комплекте установки Corel DRAW и носит название Corel TEXTURE, недвусмысленным образом указывающее на ее назначение. Текстуры здесь создаются на принципе слоев. Помните пример с травкой? Тут — то же самое. Сделали первый слой в виде кирпичиков, раскрасили, добавили второй слой — волны, опять раскрасили, на-

черт разберет, на красиво, протично, а главное — быстро.

В добрый путь

Надеемся, я вбил в головы вам надежные подковы, и теперь, если сможете оторвать все это от земли, — в путь! Помните, что над текстурами надо трудиться долго и с творческим подходом, ведь хорошая текстура — залог приятного самочувствия глаза и восхищения поклонников. Если физика влияет на механическое восприятие, звук и музыка — на эмоциональное, то текстуры — на чувственное восприятие игры. ■

Наш является иллюстрацией обзора про мип-маппинг.



Наш ответ Magic Trainer Creator

Илья МАНИН
ВСКРЫТИЕ

На белом свете появилась новая программа для взлома игр — Detective Story. Извините... я хотел сказать — утилита для исправления ошибок разработчиков вроде малого количества денег в играх. Написана она вашим покорным слугой и автором этой статьи. Нескромно? А никто и не обещал, что кто-то будет скромничать. А вот поддержать отечественного производителя не только никогда не поздно, но еще и не всегда рано.

Кроме русскоязычности, в рассматриваемой утилите есть множество других преимуществ перед прочими программами подобной направленности: простой, инстинктивно понятный интерфейс, множество добавлений для пушего удобства пользователя, она как будто специально предназначена для ввода шестнадцатеричных кодов из рубрики «КОДЫ» (особо нетерпеливым смотреть в конец статьи). Добавьте ко всему «хит сезона» — возможность вернуться к предыдущему поиску! То, чего нет даже в Magic Trainer Creator. Да и неудобно тем же Magic Trainer Creator пользоваться, когда единственно необходимым является введение hex-кода: программа слишком громоздка. А в Detective Story все предельно просто. Запустил exe-шник, авел адрес и наслаждайся результатом.

Верх...

Итак, давайте запустим утилиту и рассмотрим повнимательнее главное окно. Сразу же бросается в глаза панель инструментов (если нет, убедитесь в наличии монитора). На ней имеются следующие кнопки:

- 1 — создать новую таблицу адресов;
- 2 — открыть таблицу адресов с диска;
- 3 — сохранить текущую таблицу адресов;
- 4 — выбрать процесс для взлома (исправления ошибок). В появившемся окне следует выбрать один из процессов и нажать ОК. После выбора процесса становятся доступными кнопки 5 и 6;
- 5 — сохранить память выбранного процесса на диск (если нужно);
- 6 — ручная блокировка (если у вас стоит флажок автоблокировки в опциях, то использовать не нужно);
- 7 — первая поиск. В появившемся окне настроек поиска можно выбрать вид поиска (точное значение или диапазон значений), тип искомого числа (long (4 bytes) наиболее распространен) и ввести собственно искомые числа. Обратите внимание на кнопки «<» и «>» около полей для ввода числа — для целых чисел они означают наименьшее и наибольшее число со-

ответственно. То есть, если нужно найти число, меньше либо равные 1, то делаем так: выбираем «диапазон значений», в первом поле жмем на «<», а во втором вводим «1». Флаг «Проверить не только главный модуль» отвечает за область поиска. Рекомендуется держать его в неотмеченном состоянии — так поиск выполняется намного быстрее, но если не удастся найти нужное значение, то можно попробовать начать новый поиск с отмеченным флажком, обычно помогает;

8 — поиск дальше. Эта кнопка отвечает адреса по введенным условиям. Появившееся окно совпадает с предыдущим;

9, 10 — эти кнопки служат для предотвращения попытки ударить клавиатурой в монитор и выкинуть мышью в окно. Непонятно? Представьте: вы уже минут 20 отсвечиваете непокорный адрес с дефисом. Конец мучений близок, но тут вы вводите не то число, и, все дело, получаете 0 адресов. Ясе старания насморку, и возникают «те самые» желания. Восьмая кнопочка вернет вас на один поиск назад, а девятая — вперед (если вы случайно ножили на восьмую). Пользоваться обеими можно неограниченное число раз;

Безымянный - DetectiveStory

Файл Атакуемая программа Поиск Опции Вид Помощь

Создать Открыть Сохран. Прогр. Т.И. процесс Поиск Настр. Помощь

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

13

14

15

16

17

18

>>>

Редактировать

Вставить...

Удалить

DetectiveStory v1.0 Build 167 ---- By HOMO_PROGRAMMATIS aka 3DANOW!

Готовность

NUM

11 — настройки. Здесь можно настроить количество показываемых адресов, максимальное количество найденных, частоту обновления и заморозки значений, а также установить/снять упомянутый выше флажок автоблокировки (она увеличивает скорость поиска) и снять блокировку выбранного процесса после краха программы. Настройки можно сохранить в реестре соответствующей кнопкой;

12 — окно About. Настоятельно рекомендуется взглянуть; здесь также можно написать письмо автору программы (мне);

13 — список найденных адресов;

14 — список готовых адресов.

...И НИЗ

Снизу на главном окне имеются следующие кнопки:

15 — переместить выделенные (выделять можно и с помощью клавиш Shift и Ctrl) адреса из найденных (список 13) в готовые (список 14);

16 — редактировать адреса, выделенные (выделять можно и с помощью клавиш Shift и Ctrl) в списке 14. В появившемся окне можно настроить значение, пояснение, адрес и тип выделенных адресов, а также заморозить или разморозить его. ВНИМАНИЕ! При редактировании нескольких адресов из-

менения коснутся всех выделенных адресов, но неизменные поля останутся неизменными. Например: если выделить несколько адресов и нажать кнопку редактирования, после чего вписать только значение, то пояснение, заморозенность, адрес внутри процесса и тип останутся, какими были, а значение для всех адресов станет тем, что вы ввели;

17 — позволяет вручную создать готовый адрес по введенным значениям;

18 — служит для удаления выделенных в списке 14 адресов.

И все-таки оно вернется!

Теперь рассмотрим введение шестнадцатирочных кодов, которые в изобилии можно найти в рубрике «КОДекс» нашего журнала, на примере игры Anachronox.

Запускаемый файл: opox.exe. Деньги — 55D093C (90), 55D093D (90).

Для того, чтобы все заработало, необходимо:

1. Запустить программу.
2. С помощью кнопки 4 выбрать нужную программу (в нашем случае — opox.exe).

3. Нажать кнопку 17 и заполнить появившееся окно, поместив в поле «Адрес внутри процесса» первое число

(в нашем случае — 55D093C), в поле «Значение» — переведенное в десятичный вид (подойдет Windows-калькулятор и любое другое средство «перевода») число в скобках (в нашем случае — 144). В поле «Пояснение» — комментарий (в нашем случае можно вписать «Деньги»). При необходимости можно поставить флажок «Заморозить». Выбрать тип значения «char (1 byte)». Нажать OK.

4. Для следующих адресов повторить процедуру.

5. Готово! Можно сохранить готовую таблицу на диск с помощью кнопки 3, после чего, например, отнести ее к друзьям. Загружать надо так: нажимаем кнопку 4, выбираем программу, затем кнопкой 2 загружаем таблицу с диска.

Засим прощаюсь с вами. Надеюсь, моя программа существенно облегчит вам процесс «взлома» игр. По поводу багов, пожеланий и рекомендаций пишите мне на HOMO_PROGRAMMATIS@rambler.ru (можно это сделать и из окна About программы). С этого момента утилита займет место рядом с МТС на компакт «Манин».

Александр Милославский aka HOMO_PROGRAMMATIS aka 3DANOW!
HOMO_PROGRAMMATIS@rambler.ru

Бравые командос на троне войны

Вскрытие Commandos 2: Men of Courage

YOU HAVE BEEN AWAY

Ох уж эти разработчики! Всякий раз они так и норовят спрятать от нас подальше основные файлы для редактирования игры и структурировать их таким образом, чтобы нам было ничего в них не понятно. В этот раз авторы написали текстовую составляющую этих файлов на испанском языке. Может быть, для кого-то это и не проблема, но много ли среди вас, дорогие читатели, тех, кто владеет этим, с позволения сказать, нехорошим языком? Нет? Вот и я о том же...

Подготовка

Все примечательные файлы игры авторы упрятали от нас в *.pck-архивах. Последних всего два: Data.pck и Data2.pck, и лежат они прямо в директории с игрой. Оба архива битком набиты всякого рода информацией и требуют много свободного дискового пространства (особенно первый). Так что перед распаковкой любого из них запаситесь свободным местом.

Распаковать любой архив вам поможет утилита PCK Extractor, которая поселится на нашем компьютере. Интерфейс программы очень прост. В верхнем поле для ввода укажите полный путь *.pck-архива, который вы хотите распаковать, в нижнем — путь директории, куда этот архив должен быть распакован. Жмите на кнопочку с надписью **unpack** и запаситесь терпением — процесс распаковки весьма продолжителен.

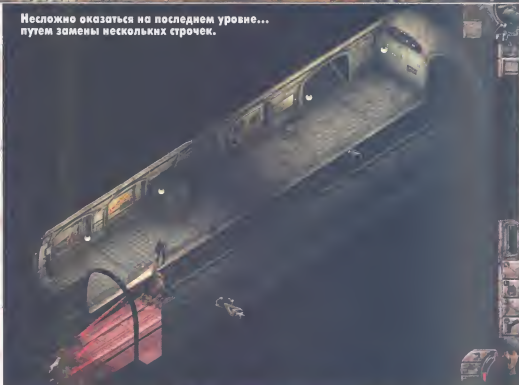
Действо

Поговорим о сайм архивах. Data2.pck содержит в себе лишь директорию \Data, где в свою очередь помещается папка \Sonidos, в которой лежат звуковые файлы игры с речью различных персонажей в виде *.wav-файлов.

Архив Data.pck представляет для нас больший интерес, нежели предыдущий. Здесь также можно найти каталог \Data, но в данном случае он играет иную роль. В нем хранится множество раскиданных по различным директориям файлов с игровыми параметрами и прочими интересностями, самым примечательным из которых является PARGLOBAL.DAT. Все они легко редактируются даже в простом «Блокноте», но есть одно большое «но» — все местные файлы написаны на испанском языке. Посему список разобранных ниже параметров не отличается особой размерностью (попробуйте-ка сами, разберите что-нибудь в этих каракулях). Но прежде чем приводить его, скажу, что любой местный параметр имеет вид: (XINT Y), где X — название данной характеристики, а Y — ее значение.

Параметры вида MAX*SRUSIONABLES, где вместо символа «*» стоит название оружия или предмета, определяют, в каком количестве данная вещь или вид вооружения может одновременно помещаться в рюкзаке одного из членов вашей команды. Характеристики, имеющие

Сложно оказаться на последнем уровне...
путем замены нескольких строчек.



вид MAXMUNICION*, где вместо «*» должно указываться название оружия, определяют максимальное количество боеприпасов к соответствующему, которое одновременно может таскать с собой один из ваших бойцов.

Вот список названий оружия и предметов, которые могут быть подставлены в обоих случаях вместо символа «*»:

PISTOLA — пистолет; RIFLEFRANCO — огай-перская винтовка; RIFLE — винтовка; METRALLETA — автомат; ARPONE — горпун; BAZOOKA — базука.

В первом случае вы также можете подставить вместо «*» следующие наименования: MINA — мина; MINASCONTRACARRO — противотанковая мина; GRANADA — граната; BOMBASHUMO — взрывчатка с таймером; BOMBASGAS — дымовая граната; TABACCO — сигареты; MOLOTOV — коктейль Молотова.

Далее следуют характеристики, имеющие несколько иную структуру, но то же назначение:

MAXUNIFORMES — максимальное число немецких униформ, которые может одновременно находиться «на руках» у одного из ваших бойцов;

MAXSABANASESCALA — максимальное количество аптечек, которые может одновременно помещаться в рюкзаке одного из ваших бойцов;

MAXAMPOLLAS — максимальное количество наркотических средств, которое «разрешается» одновременно носить одному члену вашей команды.

В путь

Если вы задались целью изменить порядок прохождения миссий, вам на помощь придет все тот же архив Data.pck, а точнее, находящийся в нем папка \Misiones. В ней вы найдете

файл Misiones.dat. Отредактировать его содержимое можно в любом текстовом редакторе. Сам же файл состоит из десяти блоков, каждый из которых отвечает за определенную миссию (чем ниже располагается блок, тем выше номер миссии, которой он соответствует). Содержимое любого блока заключается в квадратных скобках. Если вы хотите поменять миссии местами, меняйте местами соответствующие им блоки.

Помимо всего прочего, в архиве Data.pck можно обнаружить папки \Creditos и \Sonidos. В первой из них лежат картинки формата *.jpg с титрами и физиономиями создателей игры. Представьте, как будет удивлен ваш товарищ, увидевший в списке создателей игры ваше имя и рядом с ней вашу фотографию крупным планом. Что касается каталога \Sonidos, то в нем собраны некоторые звуковые эффекты игры, записанные в формате *.wav.

Когда вы произведете необходимые преобразования над файлами, находящимися в одном из архивных файлов, закупайте обратно содержимое архива с помощью программы PCK Packer (ее также можно скопировать с нашего компакт-диска). Запускается PCK Packer из командной строки, с использованием следующих параметров (прежде чем ее запустить, раскройте ту папку, куда она была установлена): «PCK Packer.exe» sX s:Y, где X — путь архива, в который вы хотите произвести загрузку (прежде чем заниматься упаковкой, убедитесь в том, что такой архив существует), Y — путь папки, которую вы хотите загрузить. Пример: «PCK Packer.exe» s:C:\Games\Commandos 2\Data.pck s:C:\Data\Files. Теперь можете запускать игру и наслаждаться плодами своего творчества. ■



499
рублей

EMPIRE EARTH

Официальная русская версия

КУПИ СЕБЕ ИМПЕРИЮ!

PREHISTORIC AGE CLASSICAL AGE DARK AGE MEDIEVAL AGE MODERN AGE INDUSTRIAL AGE INFORMATION AGE
 25,000 BC 5000 BC 800 BC 500 AD 1500 AD 1800 AD 1900 AD 2000 AD



Специальная цена только в магазинах «Союз»

«ВсеСОЮЗный», ул. Петровка, д. 2, ЦУМ 6 этаж;
тел.: 924-85-42, 292-59-02 (зал)

м. Молодежная, ул. Ярцевская, д. 19, ТЦ «Рамстор 1»;
тел.: 937-04-36

м. Рижская, ул. Шереметьевская, д. 60 А, ТЦ «Рамстор 2»;
тел.: 937-26-29

м. Каширская, Каширское шоссе, ТЦ «Рамстор 3»;
тел.: 933-89-00

ТЦ «Магнит», ул. Удальцова, д. 42;
тел.: 431-10-31, 431-10-58, 785-05-86, доб.140, 142

м. Алексеевская, Проспект Мира, д. 116;
тел.: 287-36-61

м. Арбатская, ул. Старый Арбат, д. 6/2;
тел.: 202-79-97, 291-25-98

«Жулебино», Хвалынский бульвар, д. 7/11;
тел.: 700-83-13, 700-83-14

м. Кузьминки, Волгоградский проспект, д. 133, ТД «Мир»;
тел.: 172-79-34, 172-46-79, 175-25-31 (132)

м. Юго-Западная, проспект Вернадского, д. 86, стр. 2;
тел.: 434-53-60

SIERRA™

STAINLESS STEEL  STUDIOS™

По вопросам оптовых поставок обращайтесь
в компанию «Софт Клуб»; тел.: (095) 232-6952,
факс: (095) 238-3889, e-mail: sales@softclub.ru





От автора: 24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по адресу hoi-fo@programa.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего любимейшего журнала www.igromania.ru

Я слышал, что можно перекачивать файлы по модему, но не используя Интернет. Правда ли это? Если да, то объясните, как.

Мда... За такой вопрос парни из www.fido7.ru заархивировали бы тебя LZN и отпинговали через роутер на www.micrasoft.com. Не обижайся, на вопрос действительно непростительный, и поэтому в воспитательных целях придется тебе прослушать лекцию по истории модемов. Итог, первые модемы появились лет так эдак тридцать назад. То есть за двадцать лет до появления Интернета! Как сейчас, так и тогда модемы были призваны соединять компьютеры через телефонные линии. Сначала сфера применения модемов была очень узкой, но потом одним умным ребятами пришла в голову создать первую в мире компьютерную модемную сеть — ARPAnet. Эта сеть соединяла сотни компьютеров по всему миру. Ближе к девяностым организовалась и более глобальная сеть — Fido. Сеть существует до сих пор и объединяет сотни тысяч заинтересованных людей. Главное достоинство Fido — это жесткая система иерархии и принципиальная общедоступность данных.

Как раз ближе к тем же девяностым Билл Гейтс собрал своих одноклассников и одноклассниц товарищей и сказал: "Как же так? Глобальная сеть существует, люди общаются и обмениваются файлами, а мы от этого ни цента не получаем! Нехорошо!" Стали они (Гейтс с товарищи) думать, как бы вогнать эту свободную сеть в жесткие рамки, чтобы было с чего строгить денежки. Итогом их долгих раздумий и стал Интернет — официально самая свободная, но на самом деле самая зашпигованная и заархиванная сеть в мире. На долгие тысячи виртуальных километров протянулись неводы мелкомыслящих, вылавливающие заветные доллары из чужих финансовых потоков... Км, ну подано, суда по вашим недоуменным лицам (я владею искусством дистанционного видения, так что если вы привлекательная девушка и сейчас как раз моетесь в ванной, то...) я малость отвлекусь.

Надо же как бы и на вопрос ответить. Так вот, перекачивать файлы по модему, минуя Интернет, можно, и люди во всем мире активно занимаются этим замечательным процессом. Способов и позиций для занятия этим много, но самая простая и эффективная описана и запатентована мною. Вот она вкратце: дрожжащим курсором нащупать кнопку "Пуск", щелкнуть по ней, далее пройтись по пути Программы — Стандартные — Связь — Hyperterminal и кликнуть по замечательному значечку с надписью HyperTerminal (иногда hyperterm.exe). Перед тобой — шедевр мелкомыслящего творчества, с помощью которого можно легко, а главное, бесплатно (в пределах родного города, конечно) перекачивать файлы по модему, минуя Интернет.

Для начала тебе следует завести новое подключение. Для этого в появившемся окне ввести название нового соединения (можно от балды чего-нибудь) и нажать "ОК". В следующем окне ввести номер телефона своего друга и снова нажать "ОК". Твой друг в то же время должен проделать примерно та же самое, только вместо последнего "ОК" (а окне набора номера) он должен кликнуть кнопку "Отмена", а затем в меню "Связь" выбрать пункт "Ждать звонка". А ты, соответственно, вместо "Отмены" нажимаешь на кнопку "Набрать номер" (не забыв предварительно ввести номер своего друга). После совершения всех действий выбрав в меню "Передача" пункт "Отправить файл". В появившемся диалоговом окне с помощью кнопки "Обзор" выбери файл, который хочешь передать и нажми на кнопку "Отправить". Все, как говорил нам Михаил Горбачев — "процесс пошел". Счастливого конца.

У меня Атлон 800, винчестер на 7200 оборотов и БП на 250 Вт. При такой конфигурации весь компьютер сильно шумит. От гула уже становится неприятно работать. Можно как-то снизить уровень шума компьютера без потери качества охлаждения?

Можно, конечно, иначе я со своим Атлоном 1,2 ГГц уже давно бы сошел с ума и писал сейчас не "Горячую линию", а "Записки сумасшедшего". Основными источниками шума в компьютере являются кулеры, винчестер и CD-ROM. С шумом винчестера и CD-ROM бороться бессмысленно — остается только при покупке выбирать более тихие модели. С наилучшей стороны по показателю шума зарекомендовали себя винчестеры фирм Fujitsu, Maxtor и IBM, а с наихудшей — Quantum.

С кулерами все сложнее. Обычно в корпусе стоит три кулера: центральный на блоке питания, на процессоре и на видеокарте. При выборе кулеров для корпуса следует руководствоваться правилом: два кулера одинарной мощности гонят воздух так же, как и один кулер двойной мощности, но вместе в два раза тише. Поэтому стоит поставить на процессор маломощный кулер и докупить дополнительный кулер для установки в специальную нишу в передней части корпуса. Кроме того, кулер надо выбирать с термостабилизацией, то есть его скорость должна автоматически изменяться в зависимости от температуры. Почти всегда такой кулер будет работать тише. Термостабилизацию должен поддерживать не только кулер, но и материнская плата (если кулер на процессор) и БП (если кулер центральный). Для Атлонов могу порекомендовать серию Orb — они все с термостабилизацией и соответствуют всем последним стандартам индустрии кулеростроения.

У меня такая проблема: компьютер после 10 минут работы начинает сильно глючить, потом вообще зависает. Средства диагностики, которые поставлялись с материнской платой, показывают, что температура процессора — 700°. Это может быть причиной глюков? У меня неразъемный Celeron 566.

Очень даже может быть, что причина именно в высокой температуре ядра. 70 градусов — это слишком много для несущегого хладоблюбивого Целерона. Однако для начала, чтобы окончательно увериться в причине глюков, посмотри в своем средстве диагностики — в каких единицах измеряется температура. Вдруг в Фаренгейтах? Если так, то проблема в твоём знании физических величин, ведь 700° по Фаренгейту — это не более 250° по Цельсию.

Если у тебя все-таки 700° и при этом именно "на Цельсию", то следующей твоей акцией будет пальпация системы охлаждения. Говоря проще — поставь ладонь перед решеткой кулера на корпусе. Если кулер гонит не очень горячий воздух, значит, проблема в неправильном обращении воздуха в корпусе. Вокруг корпус и проверь, правильно ли стоит радиатор на процессоре. Некоторые корифеи умудряются поставить его обратной стороной (ребрами — на кристалл!). Теперь при работающем компьютере потрогай радиатор и процессор. Если температура процессора выше, чем радиатора, — надо принимать слесари.

Выключи компьютер. Аккуратно сними радиатор. В радиомагазине купи какую-нибудь термопасту (лучше кремнийорганическую КТП — по 12 руб. за тюбик). Нанеси пасту тонким слоем на поверхность процессора (настолько толстым, чтобы просвечивала крышка процессора). После смазки поставь радиатор на место. Прием не просто надень его сверху, а "надвинь" сбоку, при этом сильно прижимая радиатор к процессору, чтобы слой пасты был минимальным и не образовывалось воздушных пузырей. Внимание! Вышеописанную процедуру можно проделать только с процессором Intel Celeron! Если ты попытаешься сделать то же самое с AMD Duron, то с 90% вероятностью повредишь кристалл. Кстати, если ты не знаешь, то на всякий случай сообщу, что это самая "термопаста" увеличивает теплоотдачу процессора радиатору в 1,5-2 раза. После установки ЦПУ смело включай компьютер. Где-то через час работы — выключи радиатор — он должен быть noticeably горячим (не обжигающим!).

Подкажите пожалуйста, какую память мне лучше покупать: один модуль на 256 Мб или же два модуля по 128 Мб?

Если два модуля по 128 Мб одинаковы, то есть произведены одной компанией и имеют одинаковое количество микросхем, то ощутимой разницы ты не заметишь. Кое-кто из специалистов утверждает, что два параллельных модуля работают быстрее, чем один модуль, и при этом меньше нагреваются, но эту разницу в скорости/температуре можно заметить только в очень тонких и специфических тестах. На практике обоим вариантам можно считать равноценными.

Если же модули разные (например, один Samsung, а другой памяти, или один PC100, а другой PC133), то скорость может ощутимо снизиться из-за разных таймингов. Кроме этого, модули памяти могут оказаться вообще несовместимыми, и твоя работа за компьютером превратится в череду бесконечных глюков и зависаний плавно переходящих в обморочное состояние. Так что я бы посоветовал все-таки покупать один модуль на 256 Мб, нежели два по 128 — меньше мороки, и лишний разъем под память будет свободен.

Я хочу подключить к звуковой карте отечественные колонки на 30 Вт. Я знаю, что мощности звуковой карты должно хватить, но русские вилки и зарубежные разъемы абсолютно несовместимы. Можно ли припаять вместо русских стандартных вилок? Что если я перепутаю полярность?

Как ни странно, можно. И там, и там два провода, так что ошибиться сложно. Даже если ты перепутаешь полярность — ничего страшного не произойдет. Кстати, полярности как таковой там нет, так как ток переменный. На могут быть проблемы со звуком, если ты припаяешь две колонки по-разному. Если на одной колонке будет +, а на другой —, то можешь попрощаться с боссами или стереозвучием, так как одна из колонок будет работать "шворчат-новшварчат". Русские Кулибины придумали для определения полярности оригинальный способ: берешь батарейку на полтора вольта и подключаешь к колонке. Мембрана низкочастотного динамика сместится или на тебя, или от тебя. Тот провод, к которому нужно подключить + батарейки, один модуль на 256 Мб, нежели два по 128 — меньше мороки, и лишний разъем под память будет свободен.

Как скачать игру с сайта с форматом HTML? К примеру <http://www.ezorinet.com/flash/games/terrorist.shtml>

Во-первых, игра с форматом HTML не бывает. Как вариант, online-игры могут быть написаны на языках JavaScript, VB Script или Java. В этом случае сам текст игры размещается либо внутри HTML-кода (довольно редкая ситуация), либо во внешнем js, vb или class файле. В первом случае можно просто сохранить HTML на диск, а во втором придется долго искать все файлы игры и скачивать их. При этом вовсе не факт, что игра заработает автономно и не потребует подключения к Сети. Но, судя по ссылке, твой случай гораздо проще. Я лично проверил этот линк и выяснил, что игра написана с помощью технологии Flash.

Как известно, flash-апплеты — штука полностью автономная, которая позволяет сохранять загрузку из сети ролики на жестком диске. Чтобы сделать это, дождись полной загрузки игры в окне браузера. Ты должен понимать, что напрямую сохранить Flash-игру нельзя, то

есть кнопки Save или Save As... тебе никто не предоставит. Тут надо действовать умнее и воспользоваться кэшом браузера, где некоторые время сохраняются все записанные ранее Flash-ролики. Игру, как вы уже, наверное, поняли, придется выковыривать именно оттуда.

Иди в Сервис → Свойство обозревателя → Временные файлы Интернета → Настройка → Просмотр файлов. После этого найди файл с расширением swf и датой, соответствующей дате "сегодня". Скорее всего, это и будет та самая искомая игра. Если swf-файлов вдруг оказалось несколько, то определять нужный придется банальным методом тыка. Как только найдешь — сохрани этот файл в другую папку.

Теперь можешь наслаждаться игрой в любое время. Просто перетащи посредством drag-and-drop flash-файл в свой браузер и при необходимости закрой с сайта производителя специальный Plug-in.

У меня при включении компьютера материнская плата прерывает пискит, а компьютер вообще не загружается. Что делать?

В момент загрузки тестовой программой BIOS ("бюкс" в просторечье) проверяет на работоспособность основные компоненты компьютера. Если обнаружена неисправность — BIOS дает об этом знать посредством звуковых сигналов, которые ты трактуешь как "писк". По частоте этого "писк" можно определить тип неисправности. Если компьютер пищит один раз, но долго, значит, обнаружена неисправность в блоке питания. Об этом, кстати, свидетельствуют также и полное молчание компьютера, дым из системного блока и неприятный запах гари. Если писк повторяется через равные промежутки времени, значит, неисправно память или материнская плата. Один длинный и один короткий сигнал — неисправность контроллера прерываний или провал проверки ОЗУ на четность. Два коротких сигнала —

ошибка CMOS. Три коротких сигнала — ошибка при сбросе. Один длинный и два три коротких сигнала — неисправна видеокарта.

Как правило, такого рода "писки" сигнализируют об уходе в мир иной одного из компонентов системы. Но еще чаще это связано с плохим контактом разъемов, слотов или сокетов. Прежде чем везти компьютер в ремонт, отсоедини все внешние кабели (от принтера, от мышки, от сканера и т.д.) и хорошенько протри контакты разъемов, промой их ацетоном и окрести в ближайшем храме. Если это не помогло, вскрой корпус, отсоедини все шлейфы, короточки и процессор, прочисти контакты и собери все снова. Если "писк" повторится, то можешь смело заказывать запчасть и нести горючий комп в ремонт.

Я стал счастливым обладателем GeForce2 MX 32Mb от фирмы GigaByte... Раньше у меня стояла Voodoo 3, и там была настройка яркости OpenGL, Direct3D и т.д. ... на GeForce же такого не имеется, а монитор у меня не старый, выгорел и показывает очень темно, а настройки стоят на полном максимуме... и не знаю, застрелиться мне или ладно...

Не все так плохо. Если у тебя не совсем уж допотопный монитор, то выгореть он не может — в более или современных мониторах поминутный слой вообще не выгорает. А яркость у тебя снизилась из-за изменения потенциалов резисторов и конденсаторов. К сожалению, это происходит с течением времени. Помочь может комплексная операция, са-

стоящая в замене ключевых радиодеталей или в регулировке потенциалов подстроечных конденсаторов и резисторов. Сам ты это вряд ли сможешь сделать (если ты не очень крут в радиоэлектронике), но в хорошей компьютерной фирме тебе это сделают быстро и недорого.

Заскри отклоняюсь, вечно ваш, Дмитрий Горячев.

«Красные» идут!

Редактор RED Часть 1

Верняка вы уже успели пройти Red Faction и наигрались в поставленные с игрой мультиплеерные уровни... Если это так, не упустите возможность ознакомиться с редактором карт RED, чтобы научиться создавать уровни для данной игрушки.

В этой статье мы поговорим о редакторе в общем, рассмотрим его особенности и основные принципы работы с ним. В следующем номере мы продолжим изучение программы, полюбив чужую службу и затронув тонкости создания карт.

Знакомство

Начнем изучение редактора с ознакомления с его интерфейсом. Прежде всего следует отметить, что при работе желательно установить на рабочем столе разрешение не ниже 1280x1024. Хотя можно нормально работать и при 1024x768 — правда, при этом на экран может изредка что-нибудь не входить (например, некоторые подсказки или кнопки), но этого всегда можно избежать, ненадолго убрав с экрана панель задач или временно увеличив разрешение на рабочем столе.

Экран программы состоит из четырех основных элементов. Первый из них — это меню, расположившись сверху и состоящее из двух частей: верхняя (отсюда можно вызвать основные команды редактора) и нижняя. Пользуясь услугами последней, можно выбрать режим ра-

Редактор	RED
Где взять	Устанавливается с игрой
Возможности	100% игровых
Сложность освоения	Очень высокая
Документация	vbb.vellion-inc.com/cgi-bin/Ultimate.cgi
Дополнения	www.redfaction.com

ботки, где вы устанавливаете камеру при работе с Free Look, отображается в других окошках красным крестиком, заключенным в окружность.

Слева от основного окна располагается командная панель, где собраны команды, доступные в выбранном режиме работы редактора (содержимое командной панели зависит от выбранного режима).

Последний элемент интерфейса, в леве статусной панели (в ней отображается различная справочная информация), находится в левом нижнем углу программы.

Навигация

Система передвижения и вращения камеры на бескрайних просторах вашего уровня достаточно сложна. Прежде всего наведите курсор мыши на окошко с нужным видом. Теперь вы можете, используя соответствующие клавиши на цифровой клавиатуре (Numpad), двигать и вращать камеру. С видами Top, Front и Left все просто: чтобы переместить камеру в любом из четырех основных направлений, используйте клавиши с соответствующими стрелками. Чтобы «телепортировать» камеру в любую точку пространства, просто нажмите **Ctrl** и щелкните левой кнопкой мыши в эту самую точку.

С Free Look все гораздо сложнее. Клавиши со стрелками вниз/вверх предназначены здесь для наклона камеры в соответствующем направлении. С помощью кнопки со стрелками влево/вправо можно крутить камеру в горизонтальном направлении, а пользуясь услугами клавиш **1** и **3** — смещать ее влево/вправо (стрейфы). Кнопки **7** и **8** позволяют вращать камеру вокруг своей оси (**7** — влево, **8** — вправо). Что же касается клавиш **Enter** и **+**, то они позволяют смещать камеру в вертикальном направлении (**Enter** — вниз, **+** — вверх).

Для приближения камеры в любом из четырех видов нажмите на клавиатуре клавишу **A**, для ускоренного приближения — клавишу **Z**. Для отдаления камеры используйте клавишу **A** для быстрого отдаления предусмотрена комбинация клавиш **Shift + Z**. Впрочем, работая с видом Free Look, можно выполнять эти же операции с помощью мыши. Для этого зажмите одновременно **Shift**, левую и правую кнопки мыши, а затем ведите курсор вверх/вниз.

И последнее. Если вам нравится управлять камерой с помощью мыши (всегда удобно, кстати), можете использовать следующие комбинации клавиш. Зажав **Shift** и левую кнопку мыши, вы можете перемещать камеру путем ведения курсора в нужном направлении. Зажав **Shift** и правую кнопку мыши, а также двигая курсор мыши в нужном направлении, вы можете крутить камеру.

Режимы

В редакторе насчитывается шесть режимов работы: Brush, Face, Vertex, Texture, Object и Group, в каждом из которых вы можете выполнять различные операции и действия. Сегодня мы поговорим о трех основных режимах: Brush, Texture и Object.

Brush

Режим Brush (активизируется нажатием комбинации клавиш **Shift + T**) позволяет вам рисовать различные геометрические фигуры, преимущественно объемные (браши), которые потом можно использовать как шаблоны вашей комнаты или какого-нибудь объекта на вашей карте. При работе в данном режиме вы можете лизерить на своей карте голубой параллелепипед (проще говоря, заготовку для фигуры), задача которого — изобразить форму фигуры, которой вы можете обогатить ваш уровень, стоит вам только нажать на кнопку Create Brush, которая расположена в центре командной панели. Чтобы определить размеры и форму фигуры, обращайтесь к все той же командной панели. Там вы найдете три блока, нижний из которых нас пока не интересует. А вот верхние два — Brush Properties и Brush Operators. Они обладают небольшим набором характеристик и свойств изготавливаемой вами фигуры, а также запасом команд и операций, которые вы можете над ней производить.

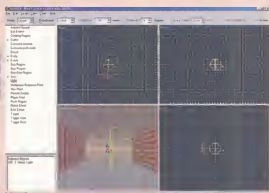
В первом расположились общие характеристики. Первая из них — Shape — отвечает за форму фигуры, которая может быть шести видов: Box — параллелепипед, Cone — конус, Cylinder — цилиндр, Face — плоская фигура, Sphere — сфера, Wedge — клин. Вторая характеристика — Type — обозначает тип фигуры: Air — тело, наполненное воздухом (используется для создания комнаты, помещения, шкафа и т.п.), и Solid — «твердое» тело, то есть объект, внутри которого нет воздуха или же его очень мало (подходит для создания каменных глыб, телевизоров, дверей и многих других объектов,



Интерфейс программы. 1 — меню, 2 — основное окно, 3 — командная панель, 4 — статусная панель.

боты редактора (их всего шесть) с помощью поля со списком, озаглавленного словом Mode. Здесь же можно настроить масштаб координатной сетки (Grid Size), резкость вращения камеры (Rotate Speed) и скорость передвижения камеры (Camera Speed).

Под меню находится основное окно, занимающее большую часть экрана и состоящее из четырех небольших окошек. Каждое из них отображает содержимое вашей карты с разных точек и разными способами: Free Look — окно просмотра карты в трехмерном пространстве, Top — вид на карту сверху, Front — вид спереди и Left — слева. Обратите внимание на то, что



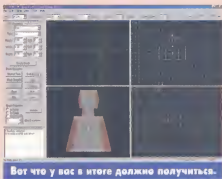
угловый параллелепипед (для его создания в блоке **Brush Properties** установите значение параметра **Shape** на отметку **Box**). Значение характеристики **Type** следует определить как **Air**. Не помещает также немного поменять размеры будущей комнаты: ее высоту сделайте равной четырем, а ширину и длину — восьми. Когда браш будет готов, жмите на кнопку **Create Brush**, а затем и на **пробел**.

Теперь займемся текстурированием нашей комнатки. Чтобы вам было легче это делать, зайдите в меню **View** и включите опцию **Show Just Textures** и **Render Everything**, поставив рядом с ними галочки. Затем активизируйте режим **Texture** и затекстурьте поочередно все стены комнаты, а также ее пол и потолок. Для стен рекомендуется использовать текстуры, принадлежащие категории с названием **Wall — ***, для пола — текстуры из категории **Floor — *** и для потолка — текстуры из категории **Ceiling — ***, где вместо ***** стоят слова **Cement**, **Metal**, **Rock** или **Misc**. Эти слова обозначают материал, из которого «сделаны» текстуры, принадлежащие выбранной категории: **Cement** — цемент, **Metal** — металл, **Rock** — камень, **Misc** — какой-то другой материал.

Напоследок добавим в нашу комнату немного света. Для этого перейдите в режим **Object**, поместите в подходящее место объект **Light** и загляните в его свойства (**Properties**). Последнее тут в изобилии, но мы воспользуемся лишь несколькими:

Light Type — тип света, даваемого источником;
Current Color — цвет света. Чтобы его поменять, нажмите на находящуюся рядом кнопку **Change Color** и выберите из палитры нужный цвет;
Intensity — яркость света;

Range — величина освещаемой области.
На вашей карте источник освещения выглядит как обитая желтыми окружностями лампочка. Если вы хотите осветить всю комнату, установите источник освещения в ее центре и увеличьте яркость даваемого им света. Выберите открывающийся прямоугольник в меню **Level** и выберите там пункт **Calculate Maps and Light**. Также посетите меню **View**, включите опцию **Show Textures with Lightmaps** и нажмите на **пробел**.



Вот что у вас в итоге должно получиться.

Увеличиваем карту

Руководствуясь принципом «одна комната — хорошо, а две — лучше», увеличим размеры карты, добавив к уже имеющейся комнате новую и коридор, соединяющий их друг с другом.

Сначала создадим коридор. Сделать это можно двумя способами: создать новый браш или скопировать в буфер имеющийся (тот, что отведен под комнату) и вставить его в нужное место, поменяв затем его размеры. Второй вариант предпочтительней — им и воспользуемся. Чтобы скопировать в буфер браш (при этом нужно обязательно находиться в режиме **Brush**), выделив его, щелкнув по нему левой кнопкой мыши (после этого его ребра окрасятся в красный цвет), и воспользуемся пунктом меню **Edit/Copy** или комбинацией клавиш **Ctrl + C**. Используйте пункт меню **Edit/Paste** (**Ctrl + V**), чтобы вставить его в то же место, где располагается комната. Перетащите браш, установите его по отношению к ней так, чтобы они находились на одном уровне и одно из стен коридора проходила по стене комнаты, образуя в ней проход.

При перетаскивании браша удобно пользоваться видом **Top**, а при совмещении стен — еще удобнее, особенно если подвести камеру максимально близко к совмещаемым стенам.

Далее, выделив коридор, на командной панели в блоке **Brush Operators** щелкните на кнопку **Stretch** или, что проще, нажмите на клавиатуре клавишу **D**. На экране появится небольшое окошко, именуемое **Stretch Properties**, в котором вы можете перенастроить на новый лад размеры «коридорного» браша. Сделайте его ширину, скажем, равной трем, высоту — четырем (то есть его можно не менять) и длину — восьми. Жмите на клавишу **OK**, и дело сделано.

Аналогичным образом создайте третий браш, отведенный под еще одну комнату, только его размеры можно теперь не менять. Расположите новый зал по отношению к коридору следует так же, как и начальную комнату, только с другой стороны.

При желании можете поменять текстуры в коридоре и второй комнате, после чего вам останется только осветить и то, и другое. Жмите на **пробел**, когда все будет готово. Далее вы можете продолжать увеличивать уровень, добавляя в него новые комнаты и соединяющие их коридоры.

Объекты и их свойства

Пора укоротить уровень различными предметами, вещами и субъектами. Для этого прекратите все переключиться в режим **Object** и обратите свой взор на командную панель. Здесь вы увидите кучу объектов и их групп.

Для начала рассмотрим объекты **Geo Region** и **Gas Region**. Если добавить любой из них в ваш уровень, на территории последнего появляется область, границы которой окрашены зеленым цветом. Все (за исключением определенных предметов), что находится внутри этой области, будет: в первом случае — разрушаемым, а во втором — находится под действием ядовитого газа. Кроме того, оба объекта имеют ряд одинаковых свойств:

Shape — форма области, бывает либо **Box** — параллелепипед, либо **Sphere** — сфера;
Radius — радиус области (эта характеристика используется только в том случае, если форма области определена как сфера).
Width — ширина области;
Depth — ее длина;
Height — ее высота.

Помимо этого, у **Geo Region** имеется характеристика **Hardness**, определяющая твердость местных стен (0 — очень низкая твердость, 100 — высочайшая), а у **Gas Region** — параметры **Gas Color** (цвет газа, который вы можете выбрать из предложенной палитры, нажав на находящуюся рядом кнопку **Change Color**) и **Gas Density** (количество газа).

Если внутри разрушаемой области вы хотите поместить неразрушаемый участок, добавьте туда объект **Non-Geo Region**. При создании мультиплеерной карты вам не обойтись без использования объекта **Multiplayer Respawn Point** — точки, где «рождаются» игроки после того, как его убий. Если в вашем уровне присутствует несколько таких точек, то «воскреснувший» герой может появиться в любой из них. Если ваш уровень рассчитан на командную игру, загляните в свойства данного объекта. Там вы можете выбрать один из двух пунктов:

Red Team — точка является местом «рождения» членов красной команды;

Blue Team — то же для синей команды.
Пометите галочкой один из этих пунктов (другой же при этом должен остаться неотмеченным), если вы желаете индивидуализировать ту или иную **Multiplayer Respawn Point** для одной из команд.

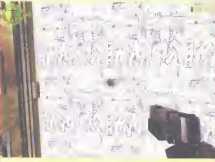
Теперь займемся рассмотрением основных групп объектов: **Clutter**, **Entity** и **Item**.

Clutter

Группа **Clutter** помогает вам оформить уровень вещами и предметами различного назначения и состоит из семнадцати подгрупп. В первой из них — **Computers** — собраны составные части компьютеров (системные блоки, мониторы, клавиатуры, кабели и т.д.), во второй (**Consoles**) — всевозможные консоли, а в третьей (**Cutscenes**) — простенькие скриптовые сцены (взлет космического корабля, взрыв космической станции и т.д.). Подгруппа **Furniture** содержит в себе разнообразную мебель, **Keys** — различные ключи, **Lights** — осветительные приборы (лампы, светильники и т.д.), **Machinery** — машинное оборудование и разного рода механизмы, **Medical Equipment** — медицинское оборудование и инструменты, **Misc** — предметы, не относящиеся ни к одной из местных категорий (стаканы, настенные часы, книги, бумаги и др.). Следующая подгруппа — **Natural** — являющаяся хранилищем объектов естественного происхождения и разделяется на две подгруппы:

Текстуры собственного производства

Если у вас возникло желание использовать в своем уровне текстуры собственного производства, убедитесь в том, что они соответствуют следующим требованиям. Текстуры должны быть 24- или 32-битными *.tga-файлами, имеющим разрешение не выше 256х256 пикселей. Кроме того, длина и высота любой текстуры должны быть кратны двум и не должны отличаться друг от друга более



чем в восемь раз. Создав текстуру, удовлетворяющую данным требованиям, разместите ее по адресу <Каталог игры>\user_maps\textures/. Затем, открыв редактор, включите режим Texture и на командной панели выберите категорию текстур под названием Custom. В ней вы найдете все созданные вами текстуры, которыми вы можете текстурить все, что только захочется.

Plants, где сосредоточены всевозможные растения, и Rocks, где собраны различные каменные объекты: горные породы, булыжники и т.д.

В подгруппе Office Stuff можно найти офисное оборудование. В Screens — экраны, в Storage — предметы, предназначенные для хранения чего-либо (шкафы, полки и т.п.), в Structural — решетки, изгороди, столбы, колонны и т.д., в Switches — переключатели, кнопки и рычаги, в Tools — разнообразные инструменты, и в Weapons — составные части турелей.

Entity

Группа Entity разделяется на пять подгрупп: Creatures, Miners, Robots, Ullor и Vehicles. В первой из них содержатся представители животного мира, проживающие на Марсе, во второй — шахтеры, в третьей — всевозможные роботы и турели, в четвертой — члены Ullor (среди них имеются как недружелюбные охранники, так и мирные люди, типа рабочих, ученых и т.д.), и в последней — транспортные средства.

Объекты/субъекты из этой группы имеют самое большое число свойств и параметров. Ниже приведен список основных из них. При подстановке значений для некоторых параметров удобно пользоваться выпадающим списком, активизирующимся при нажатии на кнопку со стрелкой, расположенную рядом с соответствующей ячейкой для ввода.

AI mode — поведение объекта/субъекта. Catalogic — он недвижим; Waiting — он неподвижен до тех пор, пока не учует, что рядом находится игрок, и когда это случится, он начнет направленные против вас боевые дей-

ствия; Motion Detection — этот тип поведения используется исключительно для турелей.

AI Attack Style — стиль атаки. Может быть none — субъект вообще не умеет атаковать; Evasive — в этом случае он будет параллельно с ведением атаки постоянно уворачиваться от атак со стороны противников. Stand_Ground — все время стоит на месте и не двигается, стремясь в вас лишь тогда, когда этого требует обстановка. Direct — постоянно преследует свою цель, не уделяя особого внимания обороне. Второй стиль атаки лучше всего подходит любому маленькому роботу, тогда как для его большого и сильного собрата нет ничего лучше стиля Direct. У объектов/субъектов, страдающих отсутствием боевых навыков, местное значение должно равняться пустому месту.

FOV — поле зрения.

Life — начальное число жизней. Чуть правее данной характеристики располагается параметр Max, обозначающий максимальное «количество» жизней, которое только может быть у данного объекта/субъекта.

Armor — стартовая броня. Характеристика Max, находящаяся напротив данного параметра, определяет максимальное «количество» брони, которое только может быть у данного объекта/субъекта.

Friendlyness — дружелюбность объекта/субъекта по отношению к вашему герою. При значении Unfriendly ни о какой дружелюбности говорить не приходится, в этом случае объект/субъект является вашим противником. При Neutral он абсолютно нейтрален по отношению к вам. При Friendly — дружелюбен, в этом случае он являет собой вашего союзника. При Outcast — постоянно избегает встречи с вами, иногда ноги подальше от вас всякий раз, когда вы к нему приближаетесь.

Skin — шкура.

Следующие параметры имеют смысл настраивать только у людей и роботов:

Default Primary — основное оружие, которое субъект имеет с самого «рождения», то есть по умолчанию;

Default Secondary — дополнительное оружие субъекта, которое тот имеет по умолчанию; **Item Drop** — вещь, которую теряет субъект, будучи убитым (его оружие — не в счет);

Corpse Pose — труп субъекта. В случае если субъект не оставляет трупа, местное значение должно выглядеть как Not Corpse;

Left Hand Holding — предмет, который держит субъект в левой руке (здесь и в следующем случае оружие указывать не надо);

Right Hand Holding — предмет, который держит субъект в правой руке.

Если вы хотите, чтобы игра на вашей карте заканчивалась после уничтожения данного объекта/субъекта, пометьте галочкой надписи End Game If Killed, расположенную в блоке Entity Flags

Item

Группа Item, в отличие от Clutter и Entity, не содержит в себе подгрупп. Здесь хранятся различные полезные вещицы, типа аптечек, брони, стволов и аммуниции к ним. Помимо всего этого здесь имеется еще два незначительных объекта: flag_blue (флаг синей команды) и flag_red (флаг красной команды), использу-

ющиеся при создании многопользовательской карты вида Capture the Flag (захват флага).

У объектов из группы Item имеется только две важных характеристики:

Count — количественная характеристика предмета. К примеру, если речь идет об аптечке, то здесь указывается, сколько здоровья она прибавляет подобравшему ее игроку;

Respawn Time — время, по прошествии которого с момента взятия предмета кем-либо он вновь появляется на своем месте.

Финальные штрихи

Когда работы над уровнем будут завершены, нажмите на пробел. Затем войдите в меню Edit и выберите пункт Level Properties. На экран появится одноименное окно, где вы можете просмотреть свойства и характеристики вашего уровня и при желании подредактировать их. Поменяйте исходное название уровня (параметр Level Name) на что-нибудь более оригинальное и, если хотите, замените имя автора карты (Author). Если ваш уровень является многопользовательским, включите опцию Multiplayer Level, поставив галочку рядом с соответствующей надписью, которая находится в самом низу окна.

Теперь вам нужно сохранить ваш уровень. Если он рассчитан на одного игрока, его следует назвать red.rll (расширение можно не писать — оно добавляется автоматически) и расположить по адресу: <Каталог игры>\user_maps\single. Если же он — мультиплеерный, он должен быть сохранен здесь: <Каталог игры>\user_maps\multi. Кроме того, название файла многопользовательской карты должно начинаться с букв «dm», если карта рассчитана на deathmatch или командный бой (например, dmmania.rll), и с приставки «c», если она предназначена для захвата флага.

Наконец, воспользуйтесь услугами пункта меню File/Create Level Packfile, для того чтобы



Любуемся на уровень в игре.

редактор создал специальный *.wpp-архив и поместил туда ваш уровень.

Уровень готов, с чем я вас и поздравляю. Чтобы поиграть на нем, зайдите в меню File и выберите пункт Play Level или просто нажмите F7. Мультиплеерные уровни можно также запускать из главного меню игры, используя пункт Multi, а затем и Create Game. После этого вам останется только выбрать свою карту из общего списка и нажать на кнопку Start.

О том, как сделать уровень игробельнее и красивее, мы поговорим в следующей статье. Успехов вам в картостроительной деятельности. ■

Основы создания уровней для Serious Sam

Первая из цикла статей



Всем хорош «Крутой Сам»: и графика на уровне, и монстры — толпы, кровинка льется цистернами, вот только... Вот только, наверное, развлечение закончилось в тот же день, когда вы купили игру, — уж больно короткая она оказалась. И когда живых монстров уже не осталось, а разгоряченное обилием крови сознание требует продолжения банкета, на помощь приходит...

Serious Editor на старте

Редактор работает на движке игры, и от этого очень много выиграивает. Уже в процессе редактирования вы можете видеть конечный результат — скажем, освещение движков рассчитывает почти на лету. Вам не понадобится, изменяя параметр одного маленького источника света, несколько часов компилировать уровень, как в Q3Radiant, чтобы оценить результат. К тому же вы можете не только рассмотреть результат, но и опробовать его в игре, не выходя из редактора. Это может пригодиться, например, для проверки работоспособности дверей или

и все остальное. Каждый объект имеет свою картинку, а также подписан, поэтому разобратся в объектах не составит особого труда.

Менять представление окон обзора можно цифрами 0-9 на цифровой панели клавиатуры. Нам понадобятся лишь режимы, включаемые цифрами 0 (стандартный, с которым вы начнете работу) и 6 (единственное окно — **Perspective** — с максимальным качеством графики).

Довоите разберемся, как изменять положение камеры в окнах обзора. Чтобы просто передвигать камеру (вверх-вниз, влево-вправо), надо захватить пробел и левую кнопку мыши и двигать курсор в нужном направлении. Чтобы увеличить и уменьшить масштаб — пробел и правую кнопку мыши и двигать мышь вверх-вниз. Чтобы поворачивать камеру (в окне **Perspective**) — пробел и обе кнопки мыши и опять же двигать мышь

в нужном направлении. Также можно навести курсор на одно из окон (лучше использовать вид **Perspective**) и нажать кнопку **Escape** — так вы сможете перемещаться по уровню, как **spectator** в Counter-Strike. Поворот камеры будет изменяться движением мыши, движением вперед осуществляется правой кнопкой, назад — левой. Чтобы прекратить «спекторство», снова нажмите **Escape**.

Редактор имеет четыре режима работы. Первый — режим редактирования объектов (**brush, entity**), включается кнопкой 0. Когда этот режим активен, внизу окна редактора горит синий индикатор. Второй — режим редактирования полигонов (текстурирование, заданные свойства и др.), включается кнопкой 1. Когда активен этот режим, цвет индикатора должен стать желтым. Третий режим — редактирование свойств секторов, ему соответствует зеленый цвет индикатора. Активируется клавишей 5. И наконец, четвертый режим — режим редактирования вертексов, с индикатором черного цвета. Включается кнопкой 6. В этот самый мы рассмотрим только первые два режима.

С основами управления мы разобрались, теперь перейдем к конкретным действиям.

Браши — в руки

Браши в Крутом Саме сильно отличаются от тех, что используются в движке Q3 и других популярных движках. Прежде всего, весь игровой мир представлен целиком бесконечным брашем. Когда вы начнете строить уровень, вы увидите небольшой глобус — он и есть этот браш. Редактор глобусами обозначает браши, которые не имеют полигонов. Когда вы создадите любой примитив, вы как бы вырезаете дыру в основном браше, если включен параметр **Room**, либо отсекаете лишние части, если параметр **Room** отключен.

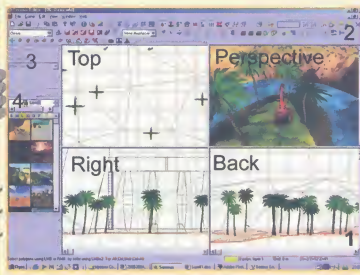
Итак, давайте создадим комнату. Нажмите кнопку **Enter** — она используется для создания примитивов **Conus**. В открывшемся окне в закладке **Primitives** задайте параметры **W: 64, L: 64, H: 16, Shear X: 0, Shear Y: 0, Stretch X: 1, Stretch Y: 1, Base Vbc: 4**. Установите флажок на параметр **Room**. Также проследите, чтобы в закладке **Position** по всем параметрам стояло значение 0, и завершите создание примитива кнопкой **Enter** на цифровой панели клавиатуры (**NumPad**). Созданный примитив сейчас выглядит полностью черным, так как на уровне нет ни одного источника света. Отключите затенение кнопкой **H**. Стороны примитива обращены внутрь, так как включен параметр **Room**. У нас получилась первая комната.

Серьезное текстурирование

В «Крутом Саме» вы можете наложить три текстуры на полигон. Это может быть обычная текстура, текстура с мелкими деталями (которые видны, когда вы подходите вплотную к стене), текстура какого-либо эффекта (как блики от воды, например) и вообще все, что угодно.

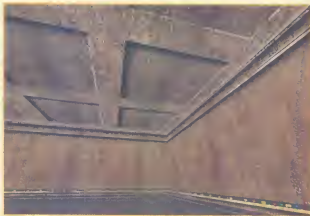
Приступим к текстурированию стен. Для этого сперва нажмите кнопку **P** — таким образом мы перейдем в режим редактирования полигонов. Индикатор внизу редактора должен стать желтым. Затем в меню объектов откройте пункт **Textures**, а в нем — набор текстур уровня **Oasis**.

Теперь нажмите кнопку 6 (**NumPad**). Выделите стены и нажмите кнопку **Q**. Откроется окно свойств полигонов. Откройте закладку **Texture**. Выберите первый слой (**Texture 1**), задайте ему текстуру **Wall03_1.tex**. Все стены теперь затекстурированы, но масштаб текстуры слишком маленький. Масштабировать его можно либо в том же окне свойств, либо (что гораздо удобнее) комбинациями клавиш **Ctrl+Alt+Umb** (уменьшить



других игровых скриптов. Знакомство с редактором начнем с дружеского рукопожатия — освоимся с интерфейсом.

Все основные элементы интерфейса пронумерованы. Цифрой 1 обозначены окна, в которых вы будете смотреть на создаваемый уровень. Проекция окон также указана на картинке. Цифра 2 обозначает панель инструментов — здесь сконцентрирован почти весь инструментальный редактор. Цифра 3 указывает на область, в которой располагается меню, отвечающее за свойства и параметры выделенного объекта. Цифрой 4 обозначено меню объектов. В верхней части этого меню расположено система директорий с объектами. В нижней — содержимое этих директорий: оружие, монстры, текстуры



общего оттенка, но отдельно для каждого цвета (RGB). А левая верхняя строка, также из трех окон, служит для установки преобладания какого-то одного цвета. Все параметры в окнах регулируются нажатием левой кнопки мыши на нужном поле и движением мыши влево-вправо (соответственно — уменьшение и увеличение значения). Нам надо всего лишь понизить значение альфа-канала до, скажем, 150. Если вы все сделали правильно, то на полу должно появиться отражение

текстуры в два раза) и Ctrl+Alt+RMB (увеличить текстуру в два раза). LMB и RMB — это левая и правая кнопки мыши соответственно. Когда все стены будут покрыты текстурой, переключитесь на второй слой (Texture 2) и задайте ему текстуру Crumpled04.tex. Таким образом вы добавите детализацию текстур — теперь стены будут выглядеть более натурально. Также за текстурируйте потолок — например, текстурой Block01 и той же Crumpled04. Результат должен быть примерно таким, как изображено на скриншоте.

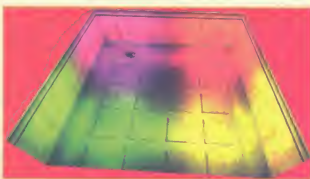
Далее займемся полом. Покройте текстурой Floor02 только первый слой. В списке Blend на закладке Textures установите параметр Blend. Затем переключитесь на закладку Polygon, в списке Surface выберите свойство Ice less sliding (по желанию — пол станет скользким), в списке Mirror — std mirror 1. Вернитесь на закладку Texture. Здесь вы уже, наверное, заметили небольшое поле с окошками разных цветов? Оно служит для задания оттенка текстуры. Правое (самое большое) окошко служит для задания оттенка в целом. Слева от него окошко поменьше — это параметр альфа-канала, с которым мы сейчас и будем работать. Левая нижняя строка из трех окон служит также для задания

ниже лоточка, как на скриншоте.

Теперь уровень нормально затекстурирован. Можно переходить к освещению.

Да будет свет!

Освещение не представляет никакой сложности, тем более что вы сразу видите результат своей работы. Перейдите в режим редактирования объектов (клавиша E), затем нажмите цифру 0 на цифровой панели клавиатуры. Также



включите затенение (клавиша H). Теперь в меню объектов откройте список Basic Entities (цифра 1 на основной части клавиатуры). Найдите там объект Light и перетащите его на изображение вашей комнаты в окне Perspective. Вы добавили первый источник света. Его свойство можно изменить на панели свойств объектов:

Из верхнего списка выберите параметр Fall-off и задайте ему значение около 30. Этот параметр отвечает за радиус освещенного участка и за его яркость. Затем выберите параметр Hot-spot — он отвечает за радиус максимального уровня освещения, после которого яркость начинает уменьшаться. Задайте ему значение, скажем, в 20 единиц. Ну и наконец, третий важный параметр — Color, отвечает за цвет освещения. Поле, в котором вы задаете оттенок цвета, аналогично тому, что мы рассмотрели в окне свойств текстур. Поэкспериментируйте с разными значениями.

Вам надо создать еще несколько источников света, так как одного на такую большую комнату будет мало. Вы можете перетащить новые источники из меню объектов, но удобнее (чтобы не задавать все параметры заново) выделить первый источник света, нажать комбинацию Ctrl+C, а затем Ctrl+V. При желании измените оттенки цвета у новых лампочек. На картинке — мой вариант освещения.

Последние штрихи — entities

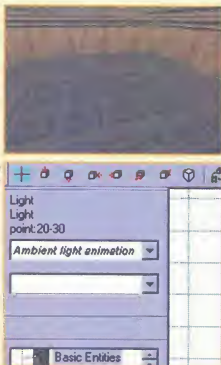
Вы можете попробовать получившийся уровень в игре (кнопка T). Заметьте, Сэм возникает в центре комнаты — на нулевых координатах. Чтобы задать произвольную точку старта, из меню объектов, пункта Basic Entities, перетащите на карту объект PlayerMarker. Задайте ему позицию в одном из углов комнаты. Чтобы поворачивать маркер (вообще — любой объект) вокруг своей оси, нажимайте стрелки на клавиатуре. На панели свойств маркера вы можете задать параметры игрока при старте — какое оружие у него будет, сколько здоровья и брони и т.д. Проверьте в игре — вы увидите, что теперь вы стартуете именно с позиции маркера. Также можете положить на карту WeaponItem (оружие) и AmmoItem (патроны). Тип оружия и патронов задается также на панели свойств.

Чтобы не бегать по уровню в гордом одиночестве, можно добавить пару-тройку монстров. Если вы сделали пол комнаты скользким, то можете добавить, например, быков-оборотней или безголовых коммандос, их будет очень забавно заносить на поворотах. Добавляйте они так же, как и любые другие entities, — через меню объектов. Откройте список Enemies (цифра 3 на основной клавиатуре) и перетащите нужных монстров на карту. Следует заметить, что монстры в списке даны не отдельно друг от друга, а объединены в группы. Так, например, как пехота, — иконка для всех одно, а тип задается на панели свойств объекта.

Можно считать, что уровень готов. Осталось только сделать thumbnail — уменьшенный скриншот окна Perspective. Создается комбинацией Alt+T. Он имеет то имя, под которым вы сохранили ваш уровень. Например, если уровень называется Igronomia.wld, то картинка — Igronomia.tbn. Также создайте текстовый файл, в который впишите цифру 0, и сохраните файл под именем Igronomia.viz. Поместите все три файла в отдельный каталог Levels, а затем упакуйте этот каталог в архив *.zip. Переименуйте его в Igronomia.gd и положите в корневую директорию игры, например, C:\Games\Serious Sam. Запускается уровень через меню игры — Одночная игра\Пройденные уровни. Играть!

Итак, в этой статье мы затронули лишь основные моменты строительства уровней. В одном из ближайших номеров мы освоим открытие пространства, подробнее рассмотрим размещение монстров, научимся расставлять модели статуй и прочие «украшательства», научимся использовать основные игровые скрипты. А также ответим на наиболее интересные вопросы, присланные вами на адрес редакции. Пишите письма, и... до скорых встреч на страницах журнала.

P.S. Готовый пример к статье, как обычно, можно найти на компакт «Мания». ■



Юнит моей мечты

Редактор юнитов *Tiberian Sun/Red Alert 2*

Наверное, из всех стратегий именно для серии C&C, особенно для последних ее игр — *Tiberian Sun* и *Red Alert 2*, сделано больше всего разнообразных модов и конверсий. Оно и понятно — все установочные игры хранятся в *ini*-файлах, и достаточно простого текстового редактора для создания неограниченного числа разнообразных модификаций. Собственно, наш журнал уже неоднократно писал о подобном редактировании. Кто-то пропустил рекомендации мимо ушей, кто-то добавлял строчки кода в *rules.ini*, о кто-то копал из сети соответствующие редакторы... Многим приходило в голову мысль, что единственное, чего никак нельзя было сделать через текстовый редактор, так это создать полностью новых юнитов. Но классика на то и классика, чтобы народ писал под нее все новые и новые утилиты. В этом номере, к двухтомному *Tiberian Sun*, мы расскажем о редакторе *VXL Editor*, с помощью которого можно создать свой собственный, неповторимый облик юнита... юнита своей мечты.

Инсталляция...

...проблем не вызывает. Просто распакуйте архивный файл с нашего комплекта в произвольную директорию, желательно в каталог с игрой (например, *C:\games\ra2\VXLedit*). При запуске программа предложит открыть существующий *ini*-файл (с нуля она его создать не способна, и нарисовать полностью новый юнит можно только на основе старого, стертая все восклиц).

О, этот кубик, восксель пьяный...

Для начала следует объяснить, что из себя представляют *ini*-файлы, которые нам предстоит редактировать. Такой файл содержит восксельную модель юнита (по этой причине *VXLedit* может редактировать только технику — пехота и здания в игре представлены стройтами). Восксель, как известно, — это объемный пиксель, то есть кубик. Такой «кубик» имеет две характеристики — *Color* (цвет) и *Normal* (коэффициент освещенности). Восксельная модель не может быть оцифрована (по крайней мере, с помощью *VXLedit*), но у многих моделей в *TS/Ra2* есть вращающиеся «башни» и «стволы», которые представляют собой отдельные восксельные модели.

Интер-лицо

Интерфейс программы весьма прост — все внимание на картинку (лучше, если возьмете ее с компакт, там и разрешение побольше, и цвета поярче).

Панель инструментов и главное меню

Что касается настроек. Меню *File* и *Edit* проблем вызвать не должны, а вот с последующими стоит разобраться подробнее. В меню *View* советуем выставить *Cross-section* (оптимальный вид для работы над юнитом), *Colors* (*Normals* лучше прописывать не вручную, а с помощью специальной опции в *Tools*) и *Aim Lines* (проще определить центр юнита). Меню *Palette* лучше не трогать (по умолчанию установлено

Редактор	Will's VXL Editor
Где взять	С нашего комплекта
Возможности	Редактирование графики юнитов
Сложность освоения	Низкая
Документация	Прилагается
Дополнения	<i>SunEdit2k</i> (см. ее на нашем диске)

единой для *TS/Ra2* полнотра). В меню *Tools* есть следующие опции: *Clear* (полностью очистить; полезно для создания новых юнитов «с нуля»), *Clear Z* (очистить все ??? данным уровне оси *Z*) *Flip XY* (развернуть на 180 градусов по осям *X,Y*), *Mirror X,Y,Z* (зеркальное отображение по осям *X,Y,Z*), *Nudge* (сместить на 1 восксель вперед-назад по осям *X,Y,Z*), *AutoNormals* (автоматическая прописываемость *Normals*), *Smooth Normals* (сглаживание *Normals*), *Set Normals to Active Index* (всем *Normals* присваивается выбранное на данный момент значение). Ну а *Help* содержит документацию на английском языке.

Палитра цветов

Оттенки красного в желтых рамках в игре заменяются цветом игрока. При включении в меню *View* опции *Normals* вместо цветов в палитре расположены оттенки уровня освещенности.

- 3 — вид модели в проекции *X*.
- 4 — вид модели в проекции *Y*.
- 5 — вид модели в проекции *Z*.
- 6 — трехмерное изображение модели. Вращается тремя ползунками по краям изображения.
- 7 — текущий цвет для левой/правой кнопки мыши и для заднего фона.
- 8 — координаты курсора.

Клавиши «выше нуля»

Нижне приведенные основные горячие клавиши, понимание с редактором.

Перемещение курсора вперед по оси *X* (*Y*, *Z*) — соответственно клавиши *X*, *Y*, *Z*

Перемещение курсора назад по оси *X* (*Y*, *Z*) — соответственно *Shift+X*, *Y*, *Z*.

Закрасить восксель выбранным цветом — левый клик.

Стереть восксель — правый клик. Мгновенное перемещение курсора на позицию мыши — *Shift+левый клик*.

Выбор цвет из числа представленных на модели — *Shift+правый клик*.

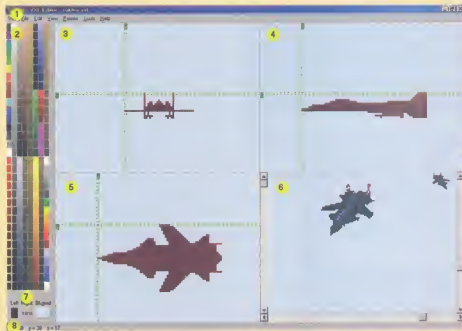
Закрасить область — *F*.

Заменить один из имеющихся цветов — сначала выбрать тот, который хотите заменить (*Shift+правый клик*), затем выбрать нужный из палитры с помощью *Ctrl+левый клик*.

Сохранить файл — *F2*.

Юнит, до внутри, sir

И вот юнит нарисован. Но прежде чем он бесстрашно помчится по тибериумным полям, нужно удостовериться в наличии одной вещи и отсутствии другой. Во-первых, в директории игры должен находиться одноименный *hvo*-файл,



Трепанация mix-архивов

Но нашем комплекте вы найдете программу ХСС Mixer, с помощью которой можно вытаскивать ресурсы из архивов всех вествудовских игр. Нас интересует попка local в Ro2.mix или Tibsun.mix. Там находятся воксельные модели всех игровых (и даже неигровых — смотрите «Easter Eggs» в этом же номере) юнитов. Деломе долгие extract по правому клику, и — вуоля! Юнит готов для трепанации... А если лень лозать по архивам или одной из игр у вас нет — милости просим на наш диск, где все это добро (плюс еще кое-что) лежит в открытом и готовом для редактирования виде.

где содержатся данные о размерах юнита и прочие его характеристики. Впрочем, так как любой юнит создается на основе имеющегося, просто скопируйте hva, прилагавшийся к оригиналу. Если оригинальная модель имеет башню и ствол, то их файлы обозначаются как `image_юнитa.hva` и `image_юнитa.bar` соответственно. Например, `tank.vxl` (собственно модель), `tanktur.vxl` (башня) и `tankbar.vxl` (ствол). Ни в коем случае не стирайте xvl! Если по задумке юнит не имеет башни или ствола, проще затереть или изменить модель через VxEdit, но соответствующие файлы оставить.

Во-вторых, в модели не должно быть дырок. Модель может быть полая внутри, но обязательно «герметичная». Далее будет описан процесс **внедрения нового юнита для Tiberian Sun**.

1. Установите программу **SunEdit2k**. Она служит для редактирования ini-файлов, но здесь мы рассмотрим только внедрение нового юнита с ее помощью. Полное описание SE2k смотрите на **нашем диске**. Запустите `se2k.exe`. Убедитесь, что юнит с одноименным hva лежит в директории игры.

2. В SE2k идите в меню **Settings\Advanced Editing\INI files>Edit Art.ini**. Допустим, ваш юнит представляет собой танк с башней и пушкой. Найдите секцию 4TNK (описание графики первого «Мамонта», вторая строчка сверху.) Выделите текст от [4TNK] до пустой строчки и скопируйте его в буфер обмена. Далее идите в самый конец текста и вставляйте после последней строчки скопированный текст. Измените [4TNK] на имя xvl-файла своего юнита (например, [BIG-TANK]).

3. Идите в меню **Vehicles**. Найдите в списке **Mammoth Tank**. Кликните на иконке с молнией и плюсом («клонирование» юнита). Переименуйте получившийся **Clone of Mammoth Tank** в **Big Tank** и в поле **Custom Image** впишите **BIGTANK**. Можете отредактировать все прочее по своему желанию, но забудьте только убрать позицию **Not Buildable**. Сохранитесь.

4. Выберите опцию **Apply Changes**, затем **Run TS**.

5. Играйте!

Установка для Red Alert 2:

1. Скопируйте файлы `art.ini` и `rules.ini` с нашего диска в директорию игры.

2. Откройте с помощью Notepad файл `art.ini`. Найдите секцию [MTNK] (средний танк). Далее поступайте так же, как и в Tiberian Sun (см. выше). Сохранитесь.

3. Откройте `rules.ini`. Ищите в контекстном поиске строчку `***** Vehicle Type List *****`. В конце списка, после строчки `57=CDEST`, добавьте строчку `58=BIGTANK` (напомним, BIGTANK — предположительное имя вашей модели, оно может быть каким угодно). Найдите секцию [MTNK] и скопируйте ее. Идите в конец списка техники (перед строчкой `***** building types *****`) и вставляйте скопированный текст. Измените [MTNK] на [BIGTANK], а `Image=GTNK` на `Image=BIGTANK`. Можете отредактировать все прочее по вашему желанию. Сохранитесь.

4. Играйте!

Подобное копирование в `art.ini` можно делать неограниченное количество раз. Установка 4TNK подходит для любой наземной техники, для авиации копируйте секцию **APACHE**.

Игра без границ

Конечно, эта статья не претендует на полноту описания всех аспектов редактирования игр великой серии. Уже вышел инструмент для редактирования спрайтов и тайпсегов, звука и скрытых AI. Да и Westwood, наконец-то, разрабатывает новым официальным редактором карт. Вполне возможно, что мы еще вернемся к теме создания новых примочек для любимых народом миров «Тибериумного Солнца» и «Красной Угрозы». Удачи, и да пребудет с вами Кейн... ■

www.igromania.ru

МЫ ЖДЕМ ВАС...



Стандартные коды

Allen Versus Predator 2

Находясь в игре, нажмите Enter и введите коды.
 После кода обязательно поставьте пробел!
 mpsanthurme — режим бога.
 mpschuckit — все оружие и боеприпасы.



Эти коды можно не узнавать, что их узнать!

mpsmithy — добавить брони.
 mpkoller — добавить патронов.
 mpsixhsense — режим прохождения сквозь стены.
 mpicu — вид от третьего лица.
 mplochometer — показать скорость.
 mprgs — показать координаты.

Empire Earth

Во время игры нажмите Enter и введите:
 my name is methos — получить все ресурсы
 и открыть карту.

alm — добавляет 1000 единиц золота.
 you solid wood — добавляет 1000 единиц древесины.

rock&roll — то же самое, только для камня.
 creoline — аналогично для железа.
 asus drivers — открыть карту.
 somebody set up us the bomb — мгновенная победа.
 alhhcool — мгновенное поражение.
 the big dig — потерять все ресурсы.
 boston rent — потерять все золото.
 uh, smoke? — потерять всю древесину.

Ghost Recon

Во время игры нажмите консоль, нажмите Enter на цифровой клавиатуре. Далее введите коды:
 superman — режим бога (действует только на выбранный персонаж).

teamsuperman — режим бога для всей команды.
 shadow — невидимость.
 teamshadow — невидимость для всей команды.
 ammo — бесконечные патроны.
 refill — заполнить инвентарь.
 autowin — быстрая победа.
 chickenrun — вместо гранат теперь шпатель.

Mat Hoffman's Pro BMX

В игре нажмите на паузу и введите следующие коды:
 \$66\$ — большие колеса.

4awd — характеристики машины лучше сбалансированы.

4w62 — добавляет 8 минут времени.
 466wss — увеличивает ваши набранные очки в десять раз.

ssw664 — уменьшает очки в десять раз.
 Также — чтобы открыть секреты, введите 648w, 648a, 648d.

Myth 3: The Wolf Age

Для получения доступа ко всем картам нажмите в меню на пункт New Game, удерживая Shift. Если хотите сразу выиграть миссию, то во время нее нажмите Ctrl + Alt и серый «+». Наоборот, если хотите проиграть, нажмите Ctrl + Alt и серый «-».

Project Eden

Создайте ярлык для Eden.exe и пропишите в пути «Каталог игры»\Eden.exe — cheat. После этих манипуляций

Alt+P — повысить героя в звании.
 Alt+L — повысить уровень бойца.
 Alt+Z — уничтожить врагов на клетке, иногда с первого раза пагубают не все.

S.W.I.N.E.

Присаживая курсор, нажмите Shift + Enter и в появившейся консоли введите нижеследующие коды:
 smarten — повысить ранг выделенного юнита.
 ma money — добавить 1000 кредитов.
 quicker than death — получить возможность убивать любой вражеский юнит с одного выстрела.
 blitzkrieg — пропустить уровень.
 instant delivery — быстрая доставка юнитов.

Шестнадцатеричные коды

Ballistics

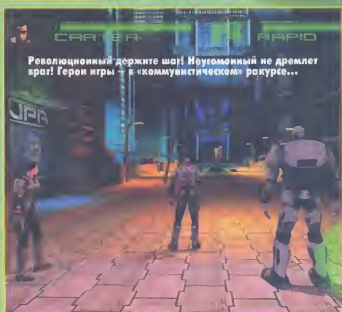
Интересный вопрос. «А что можно выломать в гонках? Время?» Ну, это, конечно, тоже можно, но мы займемся кое-чем другим: будем решать финансовую проблему режима Tournament. Когда на апрейд своего нежно любимого байка (или как там назвать это транспортное средство) не хватает хрустящих зеленых бумажек — это можно исправить. Ищите сумму по адресу 00EC2284 и изменяйте как хотите.

Road Wage

По адресу 00E36A04 притягивались деньги. Относительно Road Wage стоит упомянуть, что в ней используется перевернутый порядок байтов, так что изменять аккуратно.

Space clash

Откройте вашу сохраненку в любом шестнадцатеричном редакторе. Ищите значение 440153. По этому адресу лежат Krakederские кредиты. По адресу 2173 x087D — «Киберские» кредиты. Замените прописанные последовательности на: 10147F913AE73A41. Много и еще больше денег!



Революционный держите шаг! Неугомонный не дремлет враг! Герои игры — в «коммунистическом» ракурсе...

в меню каждого из персонажей добавится еще один пункт, сами понимаете, за что отвечающий. Он будет представлен в виде маленького треугольника в правом нижнем углу.

Stronghold

В главном меню, в пункте «Настройка», пропишите DEBUG. Теперь в игре можно будет использовать следующие сочетания клавиш:

Alt+C — поменять класс героя (не обязательно в лучшую сторону).

World War 2: Iwo Jima

Для получения бесконечия в этой игре сделайте нижеследующие манипуляции. Откройте файл object.lfo в любом шестнадцатеричном редакторе и добавьте следующие: по адресу 00094454 значение D8 измените на 90. По адресу 00094455 измените 65 на 90. По адресу 00094456: 00 на 90. После всего этого можете бегать по просторам игрового мира и мочить японцев акси Гарси.

Woody Woodpecker

Откройте файл Woody.sav в шестнадцатеричном редакторе. Позиции 17 и 18 (10 и 11 в шестнадцатеричном виде) содержат оставшиеся жизни из сохранения под номером один. Меняйте значение на свое усмотрение, но желательнее не превышать планку в 999; возможны глюки. Позиции 21 и 22 (14 и 15) содержат количество вечнозеленых, которые у вас имеются во все той же сохранение. По позициям 25 и 26 (18 и 19) прописано количество оставшейся «Мегы».

Игровые РЕСУРСЫ

Ballistics

<Каталог игры>\common — здесь в обычных текстовых файлах лежат самые необходимые вещи. А именно: ваши настройки, а также скрипты самой игрушки, посмотрите на досуге, поизменяйте.

<Каталог игры>\font — шрифт.

<Каталог игры>\hud, <каталог игры>\interface, <каталог игры>\music — звуковое и музыкальное сопровождение.

<Каталог игры>\tracks — элементы трасс. По большей части в непонятном формате .dds, по меньшей части — звуки и картинки.

Legends Of Might And Magic

<Каталог игры>\font — шрифт, используемый в игре. Кстати, очень красивый средневековый стиль, может служить достойной заменой некоторых стандартных шрифтов.

<Каталог игры>\Movies — видео в формате .bik

<Каталог игры>\Music — пара композиций в формате .mp3.

Чтобы вытащить диалоги из этой игры, воспользуемся неизвестной программой

<Каталог игры>\Data — тут лежат элементы интерфейса, а также картинки машин. Текстуры этой игры лежат в папке <Каталог игры>\Textures.

<Каталог игры>\Music и <Каталог игры>\Sounds — папки музыки и звукового сопровождения игры соответственно.

Антиквариат

Ajax

Используем уже известный дебаггер. В ДОС пишем:

ren <Каталог игры>\ega.ovr cheat.cht

debug <Каталог игры>\cheater.cht

e 2f39 90 90 — для бесконечного количества жиней,

e 24a2 90 90 90 90 — для бесконечных бомб.

w

q

Aladdin

Открываем файл Aladdin.exe в любом шестнадцатеричном редакторе. Для неуязвимости ищем последовательность 2E FF 0E B2 0B и заменяем ее на 90 90 90 90 90. Для бесконечных яблоч ищем 2E FF 0E DA 0B и 2E A3 42 17 2E C7 и заменяем их на 90 90 90 90 90 и 90 90 90 90 2E C7 соответственно.

Breath Of Fire 3

Опять будем использовать дебаггер:

ren <Каталог игры>\fire.exe cheat.cht

debug <Каталог игры>\cheater.cht

e 30cb eb 8 — бессмертие.

e 201a 90 90 90 90 90 — бесконечная магия.

w

q

Centerfold Squares

И снова дебаггер, куда же без него! Данный массив дает неуязвимость и действует только для VGA версии игры.

Скопируйте файл в папку C:\WINDOWS\FONTS...

вать использовать данные последовательности для исправления через современные шестнадцатеричные редакторы. Может, это у вас и получится! К слову, в редакции — работало, у меня дома — нет.

EASTER EGGS

Секреты «Красной Угрозы» (Red Alert 2)

Вроде бы официальных «яиц» в Red Alert 2 не было найдено. А как хотелось бы поиграть в секретную миссию с гигантскими муравьями, как в первой части этой игры! Но с помощью программы XCC MIXer в mix-архивах «Красной Уг-



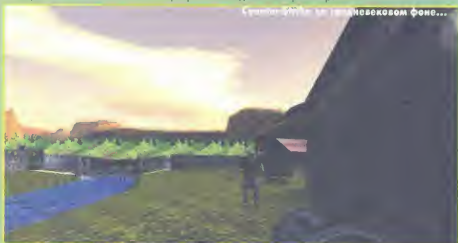
розы» было обнаружено кое-что очень интересное. Итак, встречайте: юниты, не вошедшие в игру, но по каким причинам — непонятно, настолько интересные образцы попадают.

- 1 — легкий танк NOD из C&C;
- 2 — средний танк GDI из C&C;
- 3 — тяжелый танк Советов из RA1;
- 4 — артиллерия NOD из C&C;
- 5 — огнеметный танк NOD из C&C;
- 6 — транспортный танк V3;
- 7 — бронетранспортер GDI из C&C;
- 8 — ракетная установка GDI из C&C;
- 9 — мобильный радар Союзников из RA1;
- 10 — странный летающий дроид;
- 11 — некое подобие «стелса»;
- 12 — тяжелая гаубица;
- 13 — странная машина на воздушной подушке (ховер-танк?);
- 14 — подземный танк NOD из TibSan (меньше оригинального);
- 15 — вертолет NOD из C&C (винты не вращаются);
- 16 — транспортный вертолет GDI из C&C (винты опять не вращаются);
- 17 — вариант супердредноута;
- 18 — вертолет (и опять с винтами облом);
- 19 — советский генерал;
- 20 — американский генерал.

Еще в архиве RA2 лежат почти все юниты из «ТибСана». А в архиве самого «ТибСана» есть все «старые» юниты из вышеперечисленных. И никто вам не мешает вытащить эти юниты и вставить их обратно, но уже «готовыми к бою»! Как? Читайте статью о редакторе юнитов в этой же номере.

Программу для распаковки mix-архивов, программу для просмотра и редактирования графики юнитов, а также сами юниты вы найдете у нас на компакт.

Для редактирования «ЮДЖИ» работы, «Стелс» работы, «Шестнадцатеричные» работы, «Игровые ресурсы», «Антиквариат» — Александр Овчаров alex.ovcharov@yandex.ru
«Easter Eggs» — Дмитрий Ромальский dromal@mail.ru
«Общие руководства геймеров» — Александр Кравченко alex.kravchenko@yandex.ru



GameMusicPlayer. Сканируемый файлом будет RussianValores.rez, находящийся по адресу <Каталог игры>\data Звук лежит в этой же директории, в файле Sounds.rez.

Read Wage

<Каталог игры>\Data.ini — тут лежат ini-файлы, в которых прописаны параметры различных транспортных средств. Немного изменив их, вы получите тактику, ни в чем не уступающую танку, и это — в начале игры!

ren <Каталог игры>\cfs.exe cheat.cht

debug <Каталог игры>\cheater.cht

e 3efa eb 07

e 3f0f 90 90 90 90 90 eb 1d

e 3fde c3

w

q

В заключение хочется сказать, что если вам так не хочется использовать дебаггер или при взгляде на всепоглощающий черный экран ДОСа у вас начнется рвотный рефлекс, вы можете попробовать



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

Система d20

Выходит в свет очередная «классовая» книга от *Wizards of the Coast*, посвящен-



ная одним из самых любимых игроками персонажей D&D — бардам и мошенникам. На страницах *Song & Silence*, а именно так называется это руководство, раскрывается множество новых умений и навыков, престижных классов, заклинаний и специального снаряжения, а также описываются барды, воры и ихже с ними, объединяющие их гильдии и сообщества, модели поведения и специальные тактические приемы.

С в ерилось то, о чем так долго мечтали поклонники творчества Роберта Джордана, являющиеся одновременно ролевиками: в продаже появилась d20-совместимая игра *The Wheel of Time RPG* от *Wizards of the Coast*. В 320-страничный том включено абсолютно все, что нужно для игры в этом живописном мире: ночина с описаний уникальных рас, истории, географии и всех основных действующих лиц и заканчивая оригинальными умениями, специальными умениями и альтернативными системами магии.

Следующим продуктом в линейке «Колеса Времени» будет «мега-приключение» под названием *Prophecies of the Dragon* (объемом более 190 страниц), в состав которого войдет 6 приключений, действие которых будет происходить одновременно с событиями первых 5 книг художественной серии. Предполагаемая дата выхода — март 2002 г.

Компания *Dark Quest Games*, обещавшая подарить миру d20-совместимую ролевую игру в жанре киберпанк, начала с малого. То есть с выпуска достаточно стандартной для *D20 System* книги *City Guide 1: Everyday Life*. В книге описывается типичная для сказочного средневекового города жизнь. Как найти лучшую таверну и ни с кем не по-

Magic: The Gathering

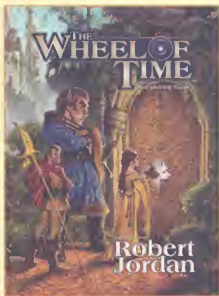
Len Tiay

(lentay@yahoo.com)

Профессионалы и лотошники не любители, бурчовские о слабости Одиссея, были успешно поломаны, как только стартовали официальные турниры в новом Типе 2. Первые массовыми ристалищами стали чемпионаты Соединенных, что и неудивительно, Штатов Америки. Но нелюбопытного среднестатистического мага хлынуло огромное количество разнообразных колод для Типа 2 и различных мнений об их боеиспособности. Чтобы помочь вам разобраться в основных орхестрах, мы выкладываем большинство из наиболее сильных колод с чемпионатов на компакт. 75 из 350 карт нового сета прочно заняли место в успешно выступивших (то есть — вошедших в Топ-8) на чемпионатах колодах (их данные тоже можно будет найти на компакт). благодаря Одиссею, воскресли белая и красный, как водится, слей

(скоростные колоды), практически не заметили лотерью бойцо-блестящего зелено-красные и, на дорожку год как безутешным фанатом, появились комбо-колоды, одно из которых даже победило!

Кal Budde окончательно добил все сомнениям по поводу, кто является самым сильным игроком в мире, выиграв турнир для профессионалов в формате Extended в Новом Орлеоне — четвертая победа в Про-Туре за годовую периферия. Этим он оказал несомненную услугу магам, уверенным, что мастерство в МТГ имеет куда большее значение, чем удача. Также по миру практически серии ГранПрИ в ограниченном формате, а в России разыгрались последние место, дающие право на участие в турнире «Лотус-Профессионал», который многими уже считается альтернативной чемпионату СНГ. ■



даться? На какой улице лучшие цены на магические вещи, и что может предложить типичный городской магазин своему посетителю?..

Компания *Pinnade Entertainment Group* продолжает раскрывать d20-совместимую версию своей ролевой игры *Deadlands*. Специально для нее в продажу выпущено приключение о похождениях профессионального игрока на альтернативном Диком Западе — *The Way of the Huckster*. Оно содержит статистики только для *Deadlands D20* и не говорит ни слова об оригинальной игровой системе. В книгу включены новые навыки, заклинания и престижные классы.

Д20-совместимая компания *Mongoose Publishing* активно трудится над двумя ювелирами, которые расширят границы двух классов D&D — воина и мошенника. *The Quintessential Fighter* представляет полноценное раскрытие воинского класса, это аналог *Complete Fighter's Handbook* для AD&D. Концепции персонажей, престижные классы, новые

правила, феты и специальные умения, стили боя, бои в укреплениях и крупномасштабные сражения — все это будет описано в новом продукте компании, который появится в продаже в этом месяце.

Тhe Quintessential Rogue раскрывает особенности класса мошенников. Нас ждет все тот же стандартный набор — новые престижные классы, навыки и умения, дополненные описаниями мест укрытия и сбора мошенников, гильдий и секретных организаций, а также кодекса чести этих нечестных товарищей. Вторая книга появится в продаже в феврале 2002.

Компания *Green Ronin Publishing* выпускает книгу *Arcana: Societies of Magic*, посвященную эзотерическим орденам, использующим «нетрадиционные» формы магии. В книге описаны шесть таких организаций, каждая из которых обладает уникальным стилем. Подробно рассказано об их истории, задачах, иерархии и лидерах; приводятся карты штаб-квартир.

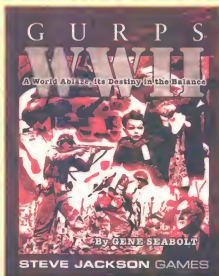


Другие системы

Отечественная компания «Хобби-игры» открыла официальный сайт и форум поддержки русскоязычной ролевой системы «Искусство Воинства», базирующейся на американском прототипе *Arts Magica*.

Официальный сайт: www.rolemaner.ru/iv, форум поддержки системы: www.gameforums.ru/iv.

Появился в продаже основная книга правил новой «военной» серии ролевой системы GURPS от *Steve Jackson Games* — *GURPS WWII*. Руководство посвящено ведению ролевых игр по Второй мировой войне,



и к нему планируется выпуск ряда дополнений: по отдельным странам-участницам конфликта, по компаниям, даже по оружию и спецвойскам.

Wraith: The Oblivion, самая мрачная из игр компании White Wolf, рассказывающая о призраках Мира Тьмы, была официально закрыта пару лет назад из-за низких продаж. Увы, но «Призраком» было суждено стать одной из тех игр, что получали восторженные отзывы от всех когда-либо читавших их, но так и не были приняты широкой играющей публикой, которую хлебом не корми — дай монстров порубить. С тех пор на складах компании пылятся его издание, но еще не проданные пособия по этой игре. И вот настала последняя нота существования этой печальной, меланхолической и, пожалуй, самой глубокой и умной из всех игр от «Белых Волков» — компания продает книги уже не поштучно, а в наборах, да еще и дешевле — две книги по цене одной. В списке наборов есть базовый (основная книга правил, книги рассказчика и игрока), есть набор организаций, набор приключений и другие.



Кроме того, специально по поводу этого события переиздали одно из пособий — **D a r k Reflections: Spectres**, рассказывающее о Спектрах — Призраках, которые подда-

лись влиянию своей темной стороны и теперь служат Зобенику.

Компания **Synister Creative** объявила о разработке новой ролевой игры **Animundi: Second Nature**, в которой игрокам предстоит вжиться в роль «продвинутых» животных, взявшихся доказать людям искуемую «продвинутость». Игруку предоставляется выбор из 10 рас, от рыб до обезьян. Новая игра появится в продаже в начале июля 2002 года.

Компания **Adept Press** объявила о выпуске первого дополнения к своей современной магической ролевой игре **Sorcerer — Sorcerer & Sword**. Действие дополнения будет

происходить в период с 1920 по 1940 год, в мире, созданном под влиянием творчества Роберта Говарда, Кларка Смита и Фрида Либера. **Sorcerer** — это попытка совместить магию и современность. Персонаж **Sorcerer** — не маг в классическом понимании этого слова. Это человек, живущий в современном мире, умеющий призывать демонов и не давать им вырваться на свободу. Игра заслужила положительные отзывы от игроков критиков.

В магазинах всего мира появилась новинка от **Edel Studios**, свежее дополнение к ролевой игре **WitchCraft**. В книге **Power and Privilege, The Rosicrucian Covenant Book** нас ожидает описание одного из самых молодых магических орденов — Братства Креста и Розы, **Rosicrucian**, т.е. розенкрейцеров. **WitchCraft** — ролевая игра в мире современной магии, мистики и темных секретов. Игрокам предстоит попробовать себя в роли «одаренных» — владеющих уникальными способностями персонажей, которые до недавнего времени хранили свои возможности в тайне. Но наступает Эра Расплат, которая означает конец старого мира и основание нового или полное разрушение. Именно одаренным предстоит решить судьбу мира.

Разработчики из компании **Tyranny Games** приобрели права на ролевую игру **The End**, оригинальным разработчиком которой является **Scorpeogal Games**. Вышедшая в 1995 году **The End** известна как первая постапокалиптическая ролевая игра, созданная по мотивам библейской Книги Откровений. Обновленная «депокс»-редакция этой игры появится в продаже к началу нового года, а вскоре после этого выйдут приложения и дополнения к ней.



НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Warhammer

Кавены (крыслояды) пополняют ряды национальных армий **Warhammer Fantasy Battle** шестой редакции. Возможно, что книга армии появится в продаже уже к моменту выхода этого номера журнала.

Вы, наверное, уже слышали, что следующей армией для шестой редакции WFB будет армия **High Elves**. «Официальные слухи» о том, какими будут новые эльфы, распространяются в Интернете давно. Для эльфийской армии уже сделан модельный ряд.

Wormaster, проект **Games Workshop**, посвященный глобальным сражениям, жив и будет жить. Он пополнится армией **Lizardmen**’s.

Эпоха Битв

В российском варгейме «Эпоха Битв» произошли крупные изменения. Во-первых,

вышла вторая редакция игры. Новые правила долгое время тестировались игроками в клубх «Звезда», что позволило закрыть практически все заметные дыры первой редакции. Во-вторых, в продаже появились новые наборы: галлы (античность) и ливонские рыцари (средневековье). Небольшим, но ярким введением стали полковые священники, которые изданы как отдельные модели. Они могут вводиться в состав армии и влиять на мораль бойцов. На настоящий момент появились католический епископ и православный поп (для средневековых армий).

Завода вплотную занялась изготовлением панцирных деталей на поле боя. К русскому острогу присоединились центральноевропейская крепость. Кроме того, созданы картонные наборы, из которых можно собрать походные шатры, православную церковь, лады и даже античный храм.

Также «Звезда» в ближайшем будущем собралась открыть собственную линейку фэнтезийно-варгейма, которая пока имеет проектное название «Мертвый Легион». Для нее готовятся фигурки традиционного вархаммеровского масштаба, а не привычного для «Эпохи Битв» 1/72. В первые наборы должны войти следующие модели: собственно «Мертвый Легион» — отряд лавших римских легионеров, бойцы-люди (по времени — примерно конец XV в.), Волшебник, Воин а-ля Кочан, Некромант-предводитель «Легиона», Человек-дракон (типа Half-dragon’a). Последние 4 типажа — герои будущего варгейма. «Звезда», возможно, в будущем выпустит к нему также линейку dwarves и некоторых других фэнтезийных рас. Мир «Мертвого Легиона», по всей вероятности, будет поддерживаться художественной литературой.

Новости подготовлены крупнейшим российским порталом по ролевым играм и варгеймам РОЛЕМАНСЕР (www.rolemancer.ru).



Книга, кинолента и Карточная Колода

Осталось уже совсем немного времени до 19 декабря, когда увидит свет «Братство Кольца» (Fellowship of the Ring) — первая часть экранизации знаменитого толкиенинского произведения «Властелин Кольца» (The Lord of the Rings). Этого события долго ждали практически все ценители жанра фантази, и хочется надеяться, что их надежды не будут обмануты — фильму еще до выхода пророчат статус события года. В самом недалеком будущем мы узнаем, суждено ли этим прогнозам сбыться: в отечественный прокат фильм выйдет в начале февраля.

Почему именно «Властелин»?

«Да, мой друг, — проговорил Гэндальф, — если б ты начал эту историю, тебе бы и пришлось ее закончить... в одиночку начать историю невозможно.»

Тем временем игровая индустрия жалеет не упустить момент и заработать звонкую монету. Уже больше пяти лет выход каждого серьезного фильма или сериала в жанре фантази или скай-фай сопровождается выпуском настольной картонной игры, и, разумеется, «Властелин Кольца» не стал исключением. Более того, в этот раз настольная картонная игра вышла 6 ноября, за полтора месяца до выхода самого фильма. Называется она, как легко было бы догадаться, Lord of the Rings TCG, а первый ее сет — Fellowship of the Ring («Братство Кольца»). Выпустила эту игру фирма Decipher,



известная такими картонными играми, как хорошо известные Star Wars и Star Trek.

Тут надо сделать маленькое отступление. Мир Толкина — настолько благоприятная тематика для всего чего угодно, что и авторы картонных игр не могли обойти ее своим вниманием. Еще в 1996 г., в пик создания всевозможных коллекционных картонных игр, появилась на свет творение под названием Middle Earth: The Wizards. К сожалению, этой игре было суждено просуществовать недолго, и основной причиной ее недовольности послужили слишком сложные правила. Со времени прекращения выпуска Middle Earth прошло немало времени, и вот — представилась прекрасная возможность найти ей замену. Основная разница состоит в том, что Middle Earth издавалась по лицензии литературного правообладателя, а LotR — по лицензии от New Line Cinema.

Каждому толкиенисту — по Фродо, каждому Фродо — по Кольцу

«Видно, так уж нам суждено судьбой — идти вместе до самого конца.» (Фродо)



Итак, число коллекционных картонных игр пополнил «Властелин Кольца». В ней игроки совершают вояж, выпавший на долю Фродо Бэггинса и К° из Хоббитона к горе Ородруин, где Фродо должен уничтожить... Да вы и сами знаете, что. Как книга и фильм, игра также состоит из трех отдельных «блоков» (9 сетов), первый из которых, «Братство Кольца», содержит эпизоды первого фильма трилогии. Как и во всех прочих коллекционных картонных играх, чтобы играть в игру «Властелин Кольца», каждому игроку необходимо собрать по определенным правилам свою колоду из имеющихся в коллекции карт.

Колоды каждого игрока содержат его собственное Братство Кольца, каждый представитель которого представлен отдельной картой, иногда — не одной. В колоде любого игрока, таким образом, всегда имеется Фродо. Дру-

гие могут поддержку в виде снаряжения, артефактов, событий и обстоятельств. Успех атаки врагов зависит от соотношения сил Братства и сил Тьмы. По мере того как Братство Кольца продвигается вглубь Средиземья, враги становятся все более многочисленными и сильными, создавая новые и новые трудности для Хранителя Кольца и его отряда. В случае крайней необходимости, спасая себя, Хранитель Кольца может надеть Кольцо Всевластья на поле, но в этом случае он подвергается опасности подчиниться его силам и проиграть игру. Если ваше Братство переживет все приключения, выпавшие на его долю, и первым достигло последней локации в игре, вы победили.

Игроки делают ходы по очереди. Каждый игрок в свой ход управляет только своим Братством Кольца и всем, что относится к нему, — снаряжением, спутниками, союзниками и т.п. Во же время все остальные игроки представляют собой силы Тьмы и пытаются чинить препятствия на пути Братства того игрока, чей ход идет. Таким образом, каждый игрок управляет силами Добра в свой ход, пытаясь добраться до цели, и силами Зла в ход противников, стремясь остановить Братство других игроков. Это делает игру вдвойне интересной, так как включает в себя одновременно две стратегии. Одно из требований к формированию колоды состоит в том, что в ней должно быть поровну карт сил Братства и сил Тьмы.

Сумеречный Резерв как грань Света и Тьмы

«Сайнос Фродо, Хранитель Кольца, ощущал, что их окружают враги — Кольцо висело у него на шее и наливалось грозной, холодной тяжестью, — большой отряд незримых врагов ждал их где-то впереди, в засаде...»

Одно из главных отличий «Властелина Кольца» от других — способ ввода карт в игру. Здесь нет такого базового ресурса, как мана, которую надо тратить в Magic: The Gathering. Вместо этого все действия Братства, включая добавление новых участников в команду и передвижение по игре, требуют, чтобы игрок добавил определенное число жетонов в так называемый Сумеречный Резерв. Жетоны, на-





капливающиеся в этом резерве, используются силами Тьмы для того, чтобы сыграть свои карты. Таким образом, само существование в мире сил Добра дает возможность существовать и силам Зла, ну а баланс этих сил зависит от того, как игроки распорядятся предоставленными им ресурсами.

Каждая карта принадлежит к какой-либо культуре (в Magic схожую роль играет цвет карты). Карты, принадлежащие к одной культуре, хорошо взаимодействуют друг с другом, и имеют смысл составлять колоду преимущественно из карт одной даворфской или назуль-ской культуры.

Ход во «Властелине Колец» выглядит следующим образом. В начале хода действия своего Братства Колец выполняет тот игрок, чей ход настал. Эти действия приводят к появлению в Сумеречном Резерве жетонов, которые после этого используют остальные игроки, предоставляющие силы Тьмы. После этого доется возможность осуществить маневры, которые аналогичны заклинаниям типа *go-slay* в Magic. После этого игроки обмениваются выстрелами из лука и переходят к фазе боя. После фазы боя Братство можно переместить на следующую территорию, и если это делается, то ход повторяется еще раз с фазы действий Братства Колец. За каждый ход Братство должно переместиться хотя бы один раз.

Охота на хоббита, или фаза боя

«А Фродо, упав нозем, сам не зная почему, вдруг вскричал:

«О Элберет! Гиттониль!» — и удорил конюхом в ногу подступившего врага...»

В фазе боя игроки Тьмы определяют, какие из их персонажей будут атаковать, после чего игрок Света определяет, от какого из персонажей Тьмы будет защищаться каждый из членов его Братства, и, если после этого остались атакующие персонажи, от которых никто не защищается, игроки Тьмы назначают им защитников по своему усмотрению. Все эти сражения происходят в порядке, определяемом игроком Света. Для каждого сражения сравнивается суммарная сила атакующих и защищающихся, и каждый участник боя с проиграв-

шей стороны получает по 1 ране. В случае равенства сил выигравшей считается сторона Тьмы. По окончании обычных боев особо свирельные враги (особое свойство) атакуют повторно.

Как обычно, у существ есть сила и здоровье. Здоровье определяет максимальное количество ран, которое можно вынести персонажу, прежде чем умрет, а сила означает не количество повреждений, которое может нанести персонаж, а его «вклад» в победу в данной битве. У Хранителя Колец есть особенность — если его начинают атаковать, он надевает Кольцо и тем самым избегает смерти в бою, но сила Колец таково, что каждый раз владелец попадает под его влияние. Поэтому вместо ран в бою Хранитель Колец получает жетоны бремени, которые символизируют, насколько сильно он попал под влияние Колец.



Если на нем накопилось 10 жетонов бремени, сила Колец берет верх над Хранителем, и игра для этого и игра для проиграна. Таким образом, число жетонов бремени на Хранителе Колец можно сопоставить с текущей жизнью в Magic.

В правилах боя есть и еще одна тонкость: если суммарная сила одной из сторон в два раза или больше превышает силу другой стороны, этот бой оканчивается полным разгромом более слабой стороны, и все участвовавшие в бою на той стороне погибают. Это распространяется и на Хранителя Колец — у него просто не оказывается времени надеть Кольцо.

Изначально Хранитель Колец — бесстрашный Фродо Бэггинс. Если он умирает, только один персонаж может донести до него Кольцо к горе Ородруин — это его преданный слуга Сам, и он берет на себя эту ношу, если он есть в составе Братства Колец.

Путешествие игрока и судьба игры

«С тобою много чего может быть, — сказал Гэндальф, — но начинаешь ты очень неплохо...»

И, наконец, необходимо рассказать о том пути, который проделывают наши герои. Помимо 60 игровых карт, каждый игрок подготавливает 9 пронумерованных карт локаций. Когда чье-либо Братство должно переместиться на новую территорию, его противник достает приготовленную территорию со следующим номером. Каждая территория обладает своим специфическим свойством, которое может влиять на игру. Разумеется, игрок определяет состав своих территорий так, чтобы это было максимально благоприятно для его колоды, о все игроки следуют по одному и тому же пути, поэтому тот игрок, который прошел дальше по пути, вынужден двигаться по местности, определенной его противником.

Но коротко мы не увидим фэнтезийных картинок, к которым привыкли по Magic: The Gathering: здесь запечатлены кадры из фильма, в том числе из тех эпизодов, которые в окончательную версию картины не вошли.

В целом первые впечатления об игре очень положительные. С математической точки зрения она выглядит немного проще, чем Magic. Однако главное отличие от Magic состоит в том, что она позволяет проводить интересные партии, где участвует более двух игроков, чего сильно не хватает многим другим коллекционным короточным продуктам. Изумительные иллюстрации и взаимодействие персонажей великолепно передают неповторимую атмосферу мира Толкина, и поэтому можно с уверенностью сказать, что «Властелин Колец» будет интересен в первую очередь любителям фэнтези и тем игрокам в Magic: The Gathering, которые скромно не относят себя к «профессионалам».

К недостаткам следует причислить неполный и немалый запутанный сборник правил. Однако несмотря на это, знакомый с Magic игрок сможет разобраться в них минут за пять. К тому же уже сейчас существует официальный русский перевод сборника правил.

Информацию об игре и, в частности, все изображения карт можно получить на сайте фирмы Decipher: www.decipher.com.

The Lord of the Rings

Битва в Средиземье

Властелин стратегический

Речь у нас сегодня пойдет не только о хоббитах, но и о новом варгейме Games Workshop, сделанном по мотивам фильма The

ний New Line Cinema. Кроме того, требовалось максимально близко по духу отразить характер боевых столкновений из книги и фильма. Это и подвиги Героев Светлых сил с силами Тьмы; это и столкновения небольших отрядов; и, наконец, эпические схватки с участием нескольких сотен бойцов.

Решено было разработать три игры, три разных варгейма, базирующихся на одном модельном ряде. Первая из них, The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, приуроченная к выходу первой части кинотрилогии, 4 ноября 2001 г. поступила в продажу, и именно ей посвящен этот обзор. Отродно отметить тот факт, что Россия оказалась в числе тех стран, где проводилась официальная презентация нового варгейма. 27 октября в Москве представитель Games Workshop на территории Восточной Европы при участии компании «Алергис» провел красочную и впечатляющую презентацию The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. Можно сказать, что это исторический факт, так как Рик Пристли и Ко умудрились сделать новую, совершенно оригинальную, фактически революционную игру.

Война в Средиземье

«Властелин Колец: Братство Кольца» изначально рассчитан на широкую аудиторию, варгеймеров от 12 лет и старше. А посему правила для удобства восприятия разбиты на отдельные разделы таким образом, что сначала можно просто ознакомиться с основами ведения боя. Потом вводятся расширенные правила: психология бойцов, Герои и специальные варианты для оружия.

Пожалуй, «Братство Кольца» — наилучший способ начать играть в варгеймы, так как механика боя проста, понятна и логична. В 128-страничной Книге Правил особое место отведено секретам покраски и конверсии миниатюр, есть мастер-класс по изго-

в фильма и воинов воюющих сторон. В отличие от Warhammer Fantasy Battles, где разнообразие армий составляет делать нелегкий выбор, во «Властелине Колец» все очень просто: вы можете взять под командование Светлые Силы (эльфы, лесные эльфы, воины Гондара, Братство Кольца) или Силы Тьмы (гоблины Мории, орки, урук-хан и назгулы с Барлогом).

Дальше элементарно: вы выбираете побившийся сценарий из Книги Правил — и вперед, в бой!

Сценарии можно условно разбить на две группы: знаменитые события из книги и фильма (атака назгулов на горе Заверть, бой у могилы Балина в Мории, схватка с Барлагом на мосту Козад-Дум и засада у Амон Хен) и те, что описываются в книге вскользь, намеками (засада на Исилдур, атака гоблинов Мории на Лоринен). Это могут быть и небольшие бои, красочно и подробно описанные в книге: атака на Заверть — лять назгулов против Арагорна, Фродо, Сэма, Мерри и Пеллини. Возможно и гигантское сражение: против Последнего Союза во главе с Гил-Эзладом и Эндрилом в бой устремляется сразу 240 орков!

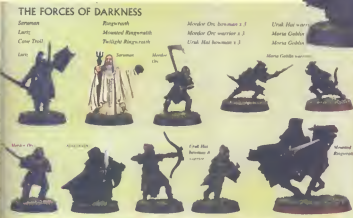
Можно даже разыграть свободный сценарий, договорившись предварительно о количестве очков. Рисунок боя не имеет аналогов, сражение протекает быстро и динамично, так как в основе «Властелина Колец» — принципиально новый игровой движок.

Особенности боя раннего Средневековья



Lord of the Rings. Еще год назад стало известно, что New Line Cinema, заключая контракты на выпуск настольных игр, базирующихся на сюжете их грандиозного фильмо-трилогии, из всех разработчиков варгеймов выбрала самого-самого признанного лидера, а именно английскую компанию Games Workshop. Разработку нового проекта возглавил Рик Пристли, отец-основатель Вселенной Боевого Молота, который великолепно понимал, какой грандиозный шанс судьба подарила ему лично и его прославленной фирме.

Не секрет, что именно книги профессора Толкина послужили основой для создания мира Warhammer Fantasy Battles. Однако с самого начала проекта было ясно, что варгейм The Lord of the Rings будет базироваться на своем оригинальном модельном ряде. Все миниатюры должны были быть максимально похожи на своих прототипов — актеров из фильма. Токово было одно из основных требова-



товлению рельефа местности, где будут вестись боевые действия, — все это очень наглядно (Книга Правил полностью цветная). Есть также подробное описание всех персонажей книги

The Lord of the Rings не имеет ничего общего с Warhammer, кроме авторов, мастеров-модельщиков и кубика d6. Во всем остальном это крайне оригинальная игра.

Рисунок боя, как говорилось, сильно изменился. Начинают Светлые Силы, если это специально не оговорено Правилами Сценария. В дальнейшем в начале каждого хода игроки разыгрывают преимущество — кто будет ходить первым. Затем обо игрока двигают свои боевые формирования, сначала тот, у кого сейчас есть стратегическое преимущество, затем его соперник. Очеред-

ность ходов значительно отличается от Warhammer и больше похожа на классические исторические вояжи. Во всяком случае, характер движения бойцов отображает боевые схватки раннего Средневековья, описанные в скандинавских сагах — то, что до духа ближе всего к творчеству Толкина. Воины и Герои ведут себя соответственно их экипировке и оружию. Это может быть или стремительное сближение (для тех, кто вооружен мечами, топорами и колющими), или «отбегание» назад (для лучников). В фазе движения маги могут читать заклинания.

Следующая фаза — стрельба, где первым огнем открывает игрок, получивший преимущество. Затем стреляют выжившие стрелки его противника. Заключительная фаза боя — рукопашная схватка, где все раскладывается на ряд отдельных поединков.

Тут необходимо отметить, что любой рядовой боец — воин Гондора или гоблин из Мории — характеризуется рядом боевых параметров. Всего их шесть: боевое мастерство, сила, защита, число атак, число ранений и такое особое качество, как храбрость (замещающая лидерства из Warhammer). Рукопашный бой прост и жесток, каким ему и подобает быть. У кого выше результат броска на д6 — тот и отшвырнул противника на дюйм назад (рядом с дюймами, кстати, используется и альтернативное измерение расстояний в сантиметрах).

Но есть ряд особенностей оружия, превращающих эту немедленную систему в настоящий рукопашный бой с элементами фехтования. Воин со щитом может сконцентрироваться на защите, отбивая вражеские удары; воин с копьём необязательно касаться лодыжки противника — длина копья позволяет наносить удары из-за плеча собрата по оружию. Двух-

дарт возможность Гэндальфу колдовать, а судьба позволяет Герою вырваться из лап смерти, отведя в сторону фатальный удар.

Очень важно отметить, что храбрость у всех Героев выше, чем у рядовых бойцов, и позволяет последним легко проходить тест на храбрость, если рядом есть Герой. Отряду орков или гоблинов из Мории во избежание бегства с поля боя необходим Капитан, а уж если их ведет в бой изгнал — то это совсем замечательно!

Заклинания «Властелина Колец» заметно отличаются от яркого фейерверка WFF в сторону спокойной суровой практичности — лалоризовать врага, обездвигать его, испугать. В этом игровом мире гораздо эффективнее швыряния фейерверков будет ситуация, в которой Гэндальф освещает посохом темную пещеру, позволяя Леголасу всходить три стрелы в глаз лещерному троллю. В целом игра реалистична, если это выражение вообще применимо к военно-тактической игре. Эльфийский лучник чаще попадает в цель, чем гоблин, но щит хорош против любой стрелы...

Особенно нужно отметить качество миниатюр. Впервые в 25-миллиметровой скульптуре выдержаны естественные пропорции, фигурки Братства Кольца легко узнаются, воссозданы мельчайшие детали — от пуговиц на хоббитских жилетках до изогнутых рукоятей эльфийских мечей.

Воины Средиземья

Стартовый бокс «Братство Кольца» содержит Книгу Правил, 4 кубика и две пластиковые мини-армии: 24 гоблина из Мории (8 с копьём, 8 с луками и 8 с мечами и щитами), 8 мечников Гондора с симво-



с Королем-Назгулом);

и собственно «Братство Кольца» — все девять великодушных Героев (попытайтесь сами вспомнить, кто входит в их число).

Если вам будет мало рядовых бойцов, то придумайте набор «Воины Средиземья» (12 гоблинов, 4 гондора, 8 эльфов). В скором будущем появятся масса блистеров с орками, гоблинами, урук-хавми, лесными эльфами, обитателями эльфийки и гондорцами. Есть также такая «презентация», как набор с фирменными красками для начинающих, оформленный в стиле LoR.

Возвращение Короля?

Хочется сделать несколько выводов. «Властелин Колец: Братство Кольца» задуман и выполнен Games Workshop как массовый варгейм для всех почитателей книги и фильма. Большинство игроков наверняка полюбят именно красивые миниатюры, но сама игра, ее механика заслуживают отдельной похвалы. Новый варгейм стал наследником традиции «Kirmish»-варгеймов, таких как Mordheim или Chialmol, но значительно расширил эти рамки. Получилось нечто неуловимо близкое к боевой части настольной ролевой игры, но при этом простое и быстрое в отыгрыше.

Для «Братства Кольца» непросто найти аналоги. На мой взгляд, наиболее близков по духу игра — компьютерный варгейм «Миф: Подвиги Роды». Многие хардкорные варгеймеры могут оттолкнуться кажущаяся простота «Властелина», однако за простыми правилами стоит великолепно сбалансированная игровая система. В общем, вместо того, чтобы быстро сплести игру из лобу для и подработать, дизайнеры из Games Workshop умудрились сделать уникальную тактическую игру для всех возрастов. Ниша «народного варгейма» все свободна, и «Властелин Колец: Братство Кольца» есть все шансы занять вакантное место. ■



ручный меч позволяет нанести мощнейшие удары, а кинжал разит врага не так сильно, как обычный меч. В сочетании с догматическими правилами на лозане (по скалестам отвесным скланом), прыжки (через расселины) и даже прыжки (в кустах), сражение во «Властелин Колец» настолько разнообразно, что напоминает боевую часть ролевой игры. При этом все беспроблемно и быстро отыгрывается.

«Воитель храбрый, духом сильный...»

Все известные персонажи «Властелина Кольца» получили заслуженное звание Героев. Они имеют тот же список боевых характеристик, что и рядовые бойцы, но обладают также героической силой, волей и судьбой. Героическая сила позволяет нашему другу Фродо уплыть свои боевые характеристики, воля



развивали из пластика. Стартовый бокс создавался с расчетом, что к нему вы сможете докупить подобившийся набор с Героями из следующего списка:

«Бегство из Ортанка» (Саруман, Гэндальф и шарь орлов Гвашир);

«Битва в Казад-Думе» (Гэндальф и Баргол);

«Засада на горе Заверь» (Арагорн, четверка хоббитов и латерка назгулов во главе

РАЛЕВЫЕ ИГРЫ ЖИЗНИ И СМЕРТИ

Продолжается публикация книги Андрея Ланского "Ралевые игры живого действия", начатая в августовском номере. Вашему вниманию предлагается пятая публикация цикла.

Редакция

Глава II

Выбор игры

В блокноте 1992-м году игроку не надо было мучиться вопросом, на какую игру поехать. Конечно же, на Хоббитские, единые и неделимые...

Сейчас выбор куда сложнее. В год анонсируется чуть ли не сотня полковых игр, и выделить по офшоту "самую-самую" — занятие не из легких. А выбрать надо одну-две, для тех, кто пасовало — три-четыре. Больше игр в год вместе можно только при условии, что готовиться к ним не надо. Можете себе представить, что это тогда будет за игра...

Классификация игр — задача пока до конца не решенная. Подробнее о ней можно прочитать в разделе, посвященном работе мастера, о здесь мы рассмотрим ее поверхностно.

Что можно узнать об игре еще до разговора с мастером или при первой беседе с ним?

Во-первых, **сюжет**, по какому миру идет игра, как этот мир понимают мастера и каких событий на игре ждут.

С первым все просто. Хорошо бы, чтобы вы знали и любили игровой мир (или период нашей с вами истории), но, возможно, до начала игры вы еще успеете познакомиться с ним поближе. Главное, чтобы он не вызывал у вас отторжения: очень трудно относиться всерьез к событиям, если обстановкой кажется вам нелепой, коротанной, искусственной.

Некоторой осторожности, на мой взгляд, требуют миры, по которым уже поставили много игр. Там мастером часто приходится повторять или, напротив, изобретать нечто сверхканоничное, далеко не всегда жизнеспособное. Хуже, что игроки попадают во власть стереотипов с прошлых игр [помните, мы говорили об этом в главе "сотворение персонажа"?]. Да и равнение у тех, что уже много раз по этому сюжету играли, исколется. Это не значит, что таких игр надо вообще избегать, но быть внимательнее — стоит. Так, аккуртностью нужно при играх по Толкину, Желязны, Говарду, Уэйсу и Хикмену (Кринин); из исторических периодов — всячески "Старая Англия" (Робин Гуд, война Алой и Белой Розы и т.п.), крестовые походы, языческая Русь, средневековые Ирландия, Шотландия, Скандинавия. Это не значит, что такие сюжеты плохи: просто они много раз использовались, накопились штампы, неудачные ходы... Впрочем, талантливый мастер может выжать многое и из таких "потертых" тем.

Как тот мир понимаем мастер? Важнейший вопрос, на который, увы, далеко не всегда дает ответ объявление об игре.

Название игрового мира говорит нам только об основных сюжетных завязках и эстетике мира. Все же остальное, как показывает практика, мастера трактуют самыми разнообразными способами. Из Толкина, к примеру, можно сделать кри-

стическую мистерию, "рубилков", сказку, зная или даже играя с отчетливым расово-фашистским уклоном.

"Ралевские" ли это мир, где судьбы вселенских решаются парой одним человеком, или "реалистический", где человек — не более чем винтик? [Ковички у слова "реалистический" намерены: реальность, как и игровые миры, всякий понимает по-своему]. Есть ли в этом мире свобода воли — или же преобладает судьба, рок? Если в мире есть свобода "положительные" герои — рыцари, святые отцы, злы — то принимают ли их положительность мастера буквально или, напротив, в сатирическом духе "Янки при дворе короля Артура"? И что они считают "положительностью"?

Какова этика мира? Понятно, что автор книги, равно как и мастер игры, из всего спектра существующих этических систем обычно выбирает одну-две (причем у автора и мастера они зачастую не совпадают). Христианство Толкина, стоицизм Джордана, "современно-демократический" ценности многих фантазий-писателей диктуют совершенно разные способы жизни.

Наконец, чем, на мнению мастеров, будут заниматься приходящие на игру? Ожидают ли мастера зрелищных интриг и переговоров, "обычной" мирной жизни, войны, отыгрыша культуры, моральных самнений и борений, пагони за информацией и шпионажа, германских подвогов? Тому, кто хочет вало пахать мечам, не стоит ехать на "обрядные" игры, и наоборот.

И, наконец, насколько этот самый игровой мир важен мастером Ралевых игр, вопреки очевидности, действительно имеет дело с игровым миром и пытается по мере возможности его воссоздать. Бывают игры, где мир нужен лишь как стартовая расстановка сил; бывают и другие, которые игровым миром лишь слегка драпируют начину игры — высокие идеи, к персонажам ни малейшего отношения не имеющие. Если вам хочется ожить этих персонажей — такая игра может вас разочаровать, а если, наоборот, вам интересны идеи мастеров, то неинтересен игровой мир — вам лучше избежать игр, где мир занимает важное место.

Второй вопрос — **идеи** игры. Или, как их принято называть, концепция. В последние годы не только сами идеи, но и форма их подачи публике до игры вышли, иногда горюче слари.

Не могу с чистым сердцем рекомендовать читателя популярной среди ралевых вопрос к мастеру: "Зачем вы делаете эту игру?" Все равно, как показывать практикой, ответить на него можно в полной мере лишь сомой игрой. А до той поры в ответах присутствует известная доля лукавства. В какой-то момент возникла даже точка зрения, будто игры делают затем лишь, чтобы потешить мастерское самолюбие. На мой взгляд, для этого есть и более простые способы, но факт остается фактом: верить по слову мастером в этом пункте сложно. Даже если цели мастеров велики и прекрасны, они все равно не раскроют их полностью. Так не будем задавать вопрос, в ответ на который все равно не поверим.

Более "гуманный" вариант вопроса — чего мастера ждут от игры и от приходящих на нее игроков. Частично мы уже получили на него ответ пре-

мья обзацими выше, когда нам рассказали, чем мы будем заниматься на игре. А теперь любопытно узнать, зачем и почему.

В этой части расспросов наша задача — выяснить, каким сторонам игры мастер придает наибольшее значение [потам мы сами решим, насколько интересны эти стороны нам]. Если у нас есть некая идея, которую можно сформулировать, грубо говоря, в виде краткого ваззавания, — улекет ли нас это идея, или же нет.

Идеи бывают много, разбирать их все нет смысла. На некоторые важные возможности стоит перечислить. Итак...

1. **Законы жанра.** Это немного странное для новичка понятие. Некоторые игры, основанные на определенных произведениях, основой своего построения делают законы литературного жанра первоисточника. Например: в буффанде игроки делают зоведные глупости, дабы их персонажи попадали в такие же несурзные ситуации, как и в книге. Если речь идет о такой игре — устраним ли это вост? Говори ли вы вести себя так?

2. **Свобода воли.** Не все игры постулируют за игроками полную свободу волеи действии персонажа. Некоторые мастерские команды полагают, что игра достаточно-таки близка к спектаклю, "правильный" отыгрыш должен приводить строго к тем же событиям, что случились в книге. И, если в игре что-то пошло не так, то в этом есть вина или ошибки того или иного игрока. Другие же придерживаются идеи, что события в игре должны различаться с книгой слегка угодно сильно; иногда они даже вносят намеренные изменения в стартовые положения, чтобы не допустить мерного качения игры по пропажанным книгой рельсам.

3. **Цели персонажа.** Хотя ралевая игра — далеко не "Зорниад", у персонажей есть определенные цели в жизни. Некоторые мастера охотятся от игроков активного стремления к их достижению, другие же, напротив, надеются, что ради красоты ситуации или каких-то еще аналогичных соображений игрок будет готов в любой момент этими целями пренебречь. Тем, кто предпочитает активную игру, можно парексимендовать первым, любителям созерцательной позиции — вторым.

4. **Модели.** В игре, хотим мы того или нет, всегда есть хотя бы в малой степени элемент моделирования. Меч — деревянный, а земля под ногами не французская и не средневековая, а сама что ни на есть обычная средневековая. По этому признаку существует два противоположных подхода. Один стремится оставить в игре как можно меньше моделей, дабы все происходящее было максимально реально. Апологиеты другого предпочитают точной моделью воссоздать структуру мира, даже если для этого придется немалую часть этого мира сделать "виртуальной". Любителям планирования можно порекомендовать "моделистов", тем же, кто ищет максимально острых ощущений, — "реалистов".

5. **Реконструкция.** Так называемые реконструкторы во главу угла ставят точность атрибутики — костюмов, посуды, оружия. Им важно строгое соответствие материалов и форм реальным. Другие направления интересуются лишь тем, чтобы костюм давал понять, с кем человек имеет дело, и был

по возможности красив. Впрочем, об этом мы говорили в прошлой главе.

6. Командище. Какого взаимодействия с окружающими ждут от вас мастера? Есть ли у вас команда, или вы — индивидуальный игрок? Если команда есть — то к чему это вас обязывает? Ждут ли от вас выступления единым фронтом, или же в вошедшей «команде» каждый второй — «засонный воздушчик»? Получите ли вы индивидуальную поддержку — или только одну на команду?

Напоследок поговорим о правилах. Не так давно их считали чуть ли не самой важной частью игры, сейчас же становится понятно, что они — едва ли не наименее существенная часть мастерской работы. Впрочем, дуэльные правила вполне в состоянии испортить игру, пусть и не без труда.

Правило делится на такие основные группы:

Правило распорядка. Где, когда проводится игра, чему равен срок, и так далее. Что делать с этими правилами, думаю, объяснять не надо; просто прикиньте для себя, насколько они приемлемы, и все. Разве что стоит иметь в виду, что если мастер пишет что-нибудь вроде «костя полкоти у игроков заперещает», это не значит, что на играх все, кому не лень, крадут палочки: просто на всякий случай мастера сочли нужным указать это «для самых глупых».

Боевые правила. Во всякой игре более чем на тридцать человек, предполагающих использование игровыми оружия, такие правила есть. Главное, что о них надо понять сразу, — это степень их жесткости. Некоторые «боек» требуют от участника чуть ли не реальных усилий меча, слова боя, незаточенным; наивку лучше на такие игры не ездить. Если игрок предполагает устроить мечом с розноу, если натяжение лука — до 20 кг, а оружие, чего доброго, железное — то тут стоить ехать лишь тем, кто твердо уверен в собственных силах и считает, что ему нужно именно это. Новичку можно порекомендовать игры более мягкие, где удар принято фиксировать, владение оружием — проверять (как именно? Тоже не вредно проконсультироваться...), зно порождения ограничивается «футболком» (корпус и руки до локтя) или «футболком + ногами до колена», а рукопашные приемы запрещаются. Перейти на жесткие модели те, кому это требуется, всегда успеют.

Экономика. Самая однозначная часть правил. По идее, она обычно предназначена для того, чтобы явления из игрового мира имели место и на игре: например — торговля, или галод, или подкуп... Некоторые мастера добавляют ее из бояве прихотливых соображений, а именно — чтобы игроки не ныли от ничтогонедействия. Не надо обидеться, как это характеризует игру...

Игровая экономика бывает, как правило, четырех основных видов: *игруальной* (в зависимости от экономических действий игрок получает или не получает продукты лотинга); *человечья* — за свои действия игрок получает бумаги — чины, которые нужны для того, чтобы персонаж не умер от голода, холода и болезней; *виртуальная*, где от экономики зависит в основном состояние государств и возможности сильных мира сего, и *экономика роскоши*, толже для простых смертных необязательная, при ней экономические действия дают персонажу ту или иную «крутость».

Что такое «экономические действия»? Это также может зависеть от модели. Например, в стрях ворончот чиповой экономики игроки должны были делить монеты стоков, деревянных коров и прочую ермуду (приним в обязательном порядке! Не то персонажу грозит галодная смерть). Понятно, что такая «экономика» в первую очередь отвлекает игроков от роли, и редко когда делот что-то луч-

шее. Бывает, что игрокам надо заполнять длинные таблицы и проводить расчеты виртуальных средств — правда, не всем, а только торговцам и князьям. Бывает... много чего бывает.

Почему эти правила — самые однозначные? Да именно потому, что они заостряются делотом так, чтобы напирать игроков без какой-либо видимой пользы. Определить это по правилам обычно несложно.

Небезынтересный вопрос — чем обеспечиваются игровые деньги. Не секрет, что чаще всего экономику делотают зотем, чтобы на игре имели смысл понятия «богатство», «подкуп» и так далее. При натуральной экономике они обеспечивены, грубо говоря, возможностью повести (никих собственных запосов игроком в этой системе не разрешено). При экономике роскоши — мастерскими драгоценностями с магическими предметами, мощными оружием и так далее. Самый дикий вариант — когда деньги обеспечиваются так называемым «мастерским кобаском». А самый, как ни странно, работоспособный — когда они вообще не обеспечиваются. Потому что игроки вполне в состоянии сами для себя осознать, зачем их персонажам нужны деньги, а «кобаск» этому только мешают. Впрочем, этот путь тоже может не сработать, и чем больше на игре участников — тем больше это зно шансов.

Молня Также пользуется дурной славой, но по совсем другим причинам. Игры с розной, но не совсем тщательно продуманной магической системой извесия, например, «тойм-стопами» — долгины паузами, во время которых малы предаваться друг другу и прочим игрокам толстые пакки документов, удостоверяющих, что они умеют то, что умеют. Ну, а весь остальной мир замер в ожидании, игроки стоят, ждут... Как этого избежать? Очень просто: боевая молня должно быть либо четко описано (действие такового выглядит такто, и ничего ни у кого спрошивать не надо), либо редко, либо могу должны верить на слово. Иначе «тойм-стопа» более чем вероятны.

Кроме того, может получиться так, что могу на игре чрезвычайной сильны, и остальные игроки, во всяком случае — воины, охотятся не у дел. Здесь новичку обнаружит проблему сложнее, лучше попросить совета у более опытных игроков.

Конечно, гораздо важнее другое: насколько молня соответствует духу игрового мира, и в какой мере владение ею зависит от действий и способностей игрока. Дело в том, что, если маговство делот лишь потому, что так «в бумажках записано», то ненавие совершенно нейтральные ситуации. Например, ученый волшебник читот свое заклинание едва ли не по складам, святой отшельник молитвами сбывает девушку, и так далее... Грустно, в общем.

Страна Мертвых, или правило смерти персонажа. Тут во всем разнообразии текстов не сомом деле скрываются ответы на всега два вопроса. Первый: есть ли жизнь после смерти, то есть, прекращается ли игра после смерти персонажа — или идет некая зогробная жизнь? Игро по миру, основанному на христианской философии, например, почти зоведомо должно содержать в себе какой-то элемент игры после игры...

Второй вопрос прост и приземлен: сколько времени должен провести в «мертвятине» убитый персонаж, прежде чем игрок получит право выйти в игру в новой роли (если вообще получит)? Обычно это время колеблется от поры часов до суток. Чем дольше срок, тем ответственнее предполагается подходить к персонажу. Если «отсидка» — парочасов, то смерть перестает быть страшной, и зред номы — игро-боек. Если он ближе к суткам — значит, персонажу надо беречь, халить и леплеть...

Правило по умным представляет собой нечто

среднее между экономическими, боевыми и магическими правилами; в них описаны такие возможности персонажей, как новики разудотот, моржю, воро... Здесь надо иметь в виду следующее. Чем более сложны и натуралистичные действия для отгрысю умения требуют правило — тем глуже будет вживание. А если достаточно «предъявить сертификат»...

Бывает еще **специальные для мира правила**, которые классификации не поддаются. Ну и, разумеется, любия из вышеупомянутых правил может не быть вообще. В игре по светскому обществу начало XX века нет ни боевки, ни экономических правил, ни маги — и никто по ним не страдает... На играх более «классического» типа они оказываются необходимыми.

Какие бы правила мы ни рассматривали — боевку, экономику, магию — первым вопросом может и должен быть такой: как ставиться заодно? Для чего нужно это правило? Если мастера об этом не задумались, будьте готовы к тому, что соответствующая часть игры нечет «проявится». В случае экономики — она окажется «чужеродным телом», будет все мешать или просто исчезнет из игры; в случае маги — выделит молня в отдельную касту всеабщих вершителей судеб, разбалансировав игру в их пользу; в случае боевки — приведет к досаднейшим «гадам». В любом случае, модель, которая делотась без постановки зодочи, непременно либо будет мешать игрокам, либо просто зто разволост, похоронив под обломками не только мастерские усилия, но и те роли, которые были на нее зязаны. Позволю себе процитировать текст, правда, очень давний:

— После многочисленных просьб со стороны населения мы решили запретить все без исключения так называемую экономику как «вредительскую, пропавшую Вологов и кулинарный бред». Формулировка не моя.

[Овоции]

Н.Мазова, «Киносымы»

В те далекие времена, когда, к экономике можно было добавить «зачинот», было отнюдь не очевидно. И вот результат... Героиня Наталии Мазовой говорит здесь о «натуральной экономике» образом 1991-го года, где игроки должны были заниматься какой-нибудь пакоствью вроде перебирания замусоренного пшена, а то и сбору кривых, чтобы получить хоть кокиньибу продукты. Мне кажется, героиню нетрудно понять...

Конечно, не всегда все настолько сурово, но если зодано не поставлено — от ее решения можно ожидать любых неприятностей.

Ну, а если оно поставлено, и мастера роскозали, как именно, — тогда вы знаете об игре очень много. Понимая, для чего предназначено каждая из моделей, вы можете себе представить, как, по мнению мастеров, будет функционировать повседеловная жизнь игры.

Но самом деле классификация гораздо сложнее, но на первый шаг зто вполне хватит.

По идее, ответы на все поставленные нами вопросы должны содержаться в правилах, но сойте игры или в документе-приложении. Если зто не так, возможно, их просто не успели диктовать, тогда можно задать вопросы мастерам напрямую. Но ехать на игру, не представляя себе, что имеют в виду мастера, в бы не рекомендую.

Толпо помните адом, а ровелях играх всегда есть место чуду. Бывает так, что игро, который по всем признакам должно провалиться, вдруг оказывается шевером толко за счет энтузиазма игрока. Редко, очень редко — но бывает!

Продолжение книги читайте в одном из двух ближайших номеров «Молнии» ■

Ролевые игры Варгеймы Коллекционные карточные игры Настольные игры ...и разное пиво!

ЛАБИРИНТ

ПЕРВЫЙ НАСТОЯЩИЙ КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Это лучше, чем играть на компьютере!



Наш адрес: г.Москва, м"Полянка"; ул. Большая Полянка 28, стр 1

В лабиринтах под книжным магазином "Молодая Гвардия"

тел. 238-57-59

www.rolomancer.ru/labyrinth

Если рядом с вашим компьютером находится компьютер противника, и если последний захочет перегрузиться, то он обязательно нажмет RESET на вашем компьютере.

Реславн происходит в месте наиболее активных боевых действий спиной к ним, или в элитерче взрыва BFG, или, в крайнем случае, у рейлгана, к которому бегут человек пять.

При игре в Интернете у вас есть шанс обогнать собственную ракету и взорваться на ней.

Если вы красиво убежите в комнату, то это никто не оценит, а вас тут же убьют.

При запуске своего конфига вы ошибетесь в одной букве и залупите конфиг тростника Васи с единственной командой `seto late`.

Примечание: желание загрузить свой конфиг все воспримут как отмазку.

Из всех мишеней кемплеры будут выбирать почему-то вас.

Если в клубе есть компьютер, который жутко тормозит, — на него посадят вас.

Если вы играете с напарником, то, как только вы наберете максимум брони, он случайно попадет в вас из рельсы.

Если напарник дрокает вам оружие, то его обязательно ханлет прячущийся за углом паренек с идиотским скином.

Если вы крикнете: «Я только что распявился, дайте что-нибудь», — то напарники тут же поднимут вообще все на базе.

Примечание №1: после этого вас убьют враги.

Примечание №2: зато при фразе «Кому нужен пятачок ракетов?» сбегутся все, включая охрану флага и разведку.

Если вы, продемонстрировав молниеносную реакцию, выстрелите по внезапно появившемуся силузту, то он окажется вашим напарником.

Любые ваши указания к боевым действиям понимаются вашими товарищами по команде совсем не так, как они понимают ваши самими.

Какой подвиг вы бы ни совершили, всегда в команде найдется человек, который скажет, что он сделал бы это лучше.

Если вы беспроblemно смогли принести чужой флаг на свою базу — это значит, что вы один на уровне.

Если вы из бластера все-таки заваляли соперника с ракетницей, то к его оружию первым успеет его товарищ по команде.

Если ваша команда с большими потерями взяла флаг противника, то вашего флага на базе, скорее всего, нет.

При групповой игре вы получите нападение именно от наиболее тяжелооруженного противника.

В общем, если у вас еще осталось какое-то оружие... через две секунды пустите себе ракету в лоб.

Удачи!

Отмазколист для играющих в FPS

Как показывает практика игры в компьютерных клубах, главное — это не хорошо играть. Самое главное — это умение лепить отмазки... Итак, сотня отмазок играющих в FPS. Рекомендуются выучить их все наизусть и применять согласно ситуации. Учтите, что большинство отмазок взято из жизни, так что не претендуют на яркую выраженную «игарность», но, если представите, что это говорил реальный человек, сидя в реальном игровом клубе... Попробуйте. :)

1. Я поддвоился!!!
2. Ну конечно, как ламер — с ракет-лаунчером против шоттана!
3. Ну конечно, как ламер — с шоттаном против ракет-лаунчера!
4. Клавиатура без кликера.
5. Клавиатура с кликером, но не конкретная какая-то. Нажимать трудно.
6. Клава мастдэй. Ну, не знаю, мастдэй и все.
7. Монитор 14 дюймов. Сакс.
8. Монитор 15 дюймов. Рулзс, на точко не .25.
9. Монитор 21 дюйм. Отстой! В глазах рябит.
10. Ты быстрее меня лалами леребирешь, а мои на месте топчутся!
11. Монитор слишком яркий.
12. Монитор слишком темный.
13. Монитор не цифровик. Фигня, а не монитор. Нет, это дело принципа!
14. А ты подслушиваешь!
15. Ты подслушиваешь!
16. С ламерами не играю!
17. А ты оружие взять не дошел!
18. И вообще, в ту нучку только я хожу.
19. А я сидел неудобно!
20. Атмосфера не та... Вот если б мы в нашем клубе встретились...
21. Стоп вареным залит, а с ковриком я играть не могу.
22. Мышка Gelius — непривычно.
23. Мышка Microsoft — отстойно.
24. Мышка слишком хороша, я к такой не привык.
25. Мышка голыми, и в вообще, я клавишник!
26. Ну да, я в тебя из шоттана, а ты убежал!
27. Да я просто в носу ковырялся!
28. Да ты вообще кемплер!!!
29. А ракеты наугад за угол лускают только ламеры...
30. Блин, пока думал, куда увернуться...
31. Сам ламо, кемплерить нечестно...
32. Блин, рэйз заело...
33. Как ламер с BFG против пукалки.
34. Как ламер с пукалкой против BFG.
35. А ты сам попробуй из BFG'и попасть с 2х метров.
36. Ага, ныть в стенке все умеют...
37. А я разве не в твоей команде???
38. А что, можно на рэйпах???
39. Шорик из мышки вывалился.
40. Ну вот, стоило поддаться, как на шею сели.
41. У меня контактная линза выпала/очки затоптели!
42. Не все так медленно???
43. Не все так быстро???

44. Забыл вставить шнур от наушников в штекер, вспомнил на 90-м фрейме.

45. Я же просил тебя сделать у себя лагичнее, а та мне не слышно.

46. Коврик слишком маленький.

47. Коврик слишком большой.

48. Драйвер мыши непривычный.

49. Пиво много выпил.

50. Пиво мало выпил.

51. Нельзя в меня стрелять — я пиво пил!!!

52. Слишком холодно — руки мерзнут.

53. Слишком жарко — пот коритит мышу.

54. Ни фига не видно.

55. Я дальтоник (выясняется, когда при тииллейном счете 100:100 и то секунду до окончания матча убивает своего).

56. Ты быстрее меня бегоаш.

57. Ты быстрее меня оружием перезаряжаешь.

58. Ты вообще все быстрее меня делаешь!!!

59. Мешает кошка (мышу пугает).

60. А у меня кнопки сплитлись.

61. А с ламерами я не играю.

62. А я вот с позашарового года в Квейк не играл.

63. Постоянно отваливается ножка стула.

64. Подают монитор, приходится держать его рукой все время.

65. Стоп шотается.

66. Стул шотается.

67. А-а-а-а! Коврик для мыши кончился.

68. Ой! От меня мышь убежала...!

69. А я этот уровень плохо помню...

70. Я буду играть, если в ту нучку хожу только я.

71. Оружие мало лежит.

72. Оружия много лежит.

73. Солнце в монитор светит.

74. У меня лампа отсвечивает.

75. Стоп нервов, а с ковриком я играть не могу.

76. Я просто с жуткого бодуна.

77. Я устал.

78. А мне все пофигу.

79. Паццы вслетели и скопзят на клавиатуре.

80. Паццы вслетели, и мышь выскальзывает.

81. А у вас мониторы все мухами засосжены — ничего не видно.

82. А у вас мыши не так ездят, как у нас.

83. А у вас клавиши щелкают не так, как у меня.

84. Ты меня пять раз подряд убил, все настроение испортил, а без настроения я не буду играть.

85. Клавов на две (три, четыре) кнопки одновременно не реагирует.

86. А почему тебе даже ракеты надо, а мне одну??

87. Ты не дошел мне рэдаться!!!

88. Кто-то мне все время сообщения слал.

89. Я красивый, меня издолы видны.

90. Я красивый — у меня все тормозит.

91. Я играю для удовольствия, а не за флага.

92. Стул высокий.

93. Стул низкий.

94. Стоп высокий.

95. Стоп низкий.

96. Ты сегодня не трезв — у тебя все хляпы прогадет.

97. Я все время спотыкаюсь обо что-то!!!

Вариант: «об кого-то»

98. Да ты все время на одном месте стоишь, вот я и попадаю не могу...

99. У меня противник не сегодня другой.

100. Так нечестно!!! Я стрелял в стену, а попал в тебя!!! ■

ТЕСТ #17 2001: последний взгляд

Две тысячи первый год. Первый год водоро тысячелетия от Рождества Христова закончился. Окончательно убедив нас, что мы живем в новом Миллениуме. Наступило время собирать камни.

Камней в этом году вышло преогромное количество: от Max Payne и Operation Flashpoint до Civilization 3 и Tropico. Причем русских/локализованных игр в месяц выходило чуть ли не больше, чем загуборных продуктов.

В нынешнем Тесте представлены семь игр из всего того разнообразия, которое обрушилось на наши головы и проинсталлировалось на винчестеры наших компьютеров в 2001 году. Некоторым из них суждено стать победителями в хит-параде «Лучшие игры 2001 года», который будет опубликован в нашем следующем номере. Некоторые, увы, окажутся на второстепенных позициях. Но все они — событие. Событие в своем жанре. Итак, встречайте: Max Payne (3D action), Desperados: Wanted Dead Or Alive (тактическая стратегия), Tropico (экономический симулятор), Operation Flashpoint (симулятор солдата), Emperor: Battle For Dune (дополнительно RTS), Diablo 2: Lord of the Destruction (адапт.), Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura (RPG). Каждая из вышеупомянутых игр получила (от меня лично) по одной звездной медальке и сертификат «Право на участие в Тесте №17». Поехали!

Условия теста

Тест на полах на обычные конкурсы. Каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, и может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальноими источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Макс Пейн не хотел быть тем, кем он стал. Он не хотел терять любимую жену и маленького сына. Он не хотел быть подставленным под убийство коллеги и подозрение в связях с нью-йоркской мафией. Он даже с этой самой мафией боролся не хотел. Но пришлось. Одной из ниточек, крепко связующих сюжет водвоя, был наркотик, именуемый...

- A. Migord
- B. Vikin
- B. Beserk
- G. Valkyr

Вопрос второй

Не зря Катя Кармова в обзоре Desperados не хотела сглатывать игру с предтечей, Commandos, и тем более пытаться заранее сопоставлять с Commandos 2. Оригинальные «Командосы» были довольно скучны и сильно скочены в плане геймплея, а вторая их часть оказалось настолько замороченной, что ее не спасает даже раскрученное имя. И потом, в «Отчаянных» есть очень четкий шарм. Он заклю-

чается в том, что действие игры происходит во времена...

- A. Дикого Запада (Америка)
- B. Англо-бурской войны (Северная Африка)
- B. Средневековья (Испания)
- G. Тысячи и одной ночи (Персия)

Вопрос третий

Требуется диктатор на высокооплачиваемую работу. Полная свобода действий гарантируется. Tropico оказалась удивительно смешной, приятной и интересной во всех отношениях экономической стратегией. Конечно, такого рода игры увлекаются далеко не каждый игрок, поэтому всегрового признания «Тропик» получить не смогла, точно так же, как и ее далекий предок, Hidden Agenda. Но тем не менее, разработчики постарались на славу. Кстати, как они зовутся, разработчики эти?

- A. Microprose
- B. Firaxis
- B. PopTop Software
- G. «1С»

Вопрос четвертый

Один из самых распространенных игровых штампов гласит: «американцы — хорошие, русские — плохие». Америка творит добро, Россия — зло. Просто потому, что кто-нибудь должен быть хорошим, а кто-нибудь — плохим. По той простой причине, что люди не умеют не вродовать. Как справедливо поет Валерий Кипелов, «игры мужчин к войне трудно запретить».

В Operation Flashpoint использован тот самый распространенный штамп. Русские здесь плохие (правда, к настоящему моменту должен выйти аддон с противоположным сюжетом). Впрочем, в данном случае виноваты не все лица с оформленным паспортом гражданина Российской Федерации, а всего лишь...

- A. Александр Сердце
- B. Иван Губа
- B. Сергей Рука
- G. Владимир Ног

Вопрос пятый

По этой игре у нас в журнале были практически все виды материалов. Анонс, обзор, прохождение, чит-коды, трейнеры и даже отдельный Тест. Emperor: Battle For Dune не стал междой для фанатов жанра RTS, но подтвердил, что не слишком хорошо забытое старое тоже может быть играбельным. И вовсе не надо придумывать какие-то новые извороты и извороты. Достаточно взять старую идею, облепить ее в новую форму, добавить специй по вкусу и подавать на стол в DVD-коробке. Отдельно — майки, саундтрек и скачиваемые по Интернету дополнительные юниты. Кстати, о саундтреке. Сколько талантливых (и не очень) композиторов работало над ним?

- A. Двое
- B. Трое
- B. Четверо
- G. Пятеро

Вопрос шестой

Пожалуй, лучший аддон года, Diablo 2: Lord of the Destruction, повествует о нехорошем парне по имени Баал. Он, такой-сякой, еще в оригинале умудрился нагло избежать справедливого возмездия плагиатора и спрятаться в долине варваров. На охоту за ним выдвигаются стори, еще «Диабло-2-шные» классы героев, а также такие личности, как...

- A. Пророк и убийца
- B. Макс и Марго
- B. Убийца и друид
- G. Брент Халлиган и друид

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Увы, но по определенным причинам в список участников Теста №17 не попали игры в замечательном, но малопопулярном жанре квестов. Решив исправить сей недостаток, мы поставили лучшего представителя этого направления... в призах. Встречайте: «Атлантида III» Вас ждет увлекательное путешествие в Атлантиду, на этот раз от лица девушки, удивительным образом похожей на



дочь известных актеров Марчелло Мастоияни и Катрин Денев. Красивая графика и отличный перевод служат залогом того, что вы не один раз проведете перед экраном монитора. Cryo Interactive веников не вают, также как и компания Nival Interactive, осуществившая локализацию игры. Издана «Атлантида III» в России компанией «1С».

Вопрос седьмой

Игра с наиболее животрепещущим саундтреком — Arcanum. Скрипка, умиротворяющая и успокаивающая, действует даже вне игры. Вот сейчас я сижу и слушаю arcenum.mp3. Колонки доносят до меня аккорды и басы этой замечательной мелодии... Но вопрос будет не об этом. Скажите мне, всезнающие гейм-гуру, какие концовки у Arcanum?

- A. Выиграют только хорошие
- B. Выиграют только плохие
- B. Выиграют могут как хорошие, так и плохие

G. Есть три концовки на выбор: «хорошая», «плохая» и «нейтральная»

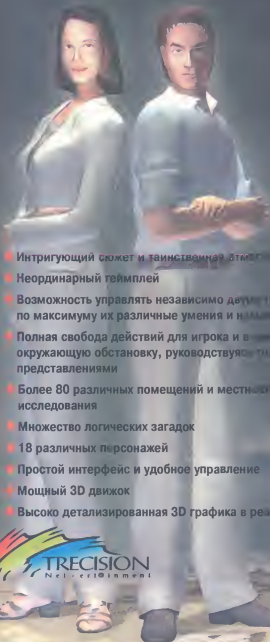
Условия выполнения теста

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсе».

Подготовил Святослав Торик (torik@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

В продаже с ноября 2001 года!

Тайна Маятника



- Интригующий сюжет и таинственная атмосфера
- Неординарный геймплей
- Возможность управлять независимо двумя персонажами, используя по максимуму их различные умения и навыки
- Полная свобода действий для игрока и возможность изменять окружающую обстановку, руководствуясь собственными представлениями
- Более 80 различных помещений и местностей для исследования
- Множество логических загадок
- 18 различных персонажей
- Простой интерфейс и удобное управление
- Мощный 3D движок
- Высоко детализированная 3D графика в реальном времени



Новый приключенческий трехмерный квест в стиле "Секретных материалов" от New Media Generation

Вновь опасность угрожает человечеству. По всей земле происходят необъяснимые события и явления. Гигантский Маятник, изобретенный много веков назад, пришел в действие. Чудовищное устройство концентрирует земную энергию. Если его не остановить, произойдет глобальная катастрофа, и наша планета погрузится в вечный мрак. До запуска механизма осталось двадцать четыре часа, и именно столько времени есть у эксперта по паранормальным явлениям Даррела Буна и криминалиста Викторнии Конрой, чтобы найти гигантский Маятник и предотвратить конец

Эксклюзивным распространителем OEM версий данной продукции на территории России является ООО "Медиа-Сервис-2000", тел./факс 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

Рекомендуемые системные требования:

- Windows 95/98/2000/ME
- процессор Pentium II 266
- RAM Memory 64MB
- CD Rom drive
- 3D видеокарта
- MS Windows совместимая "мышь"

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

WWW.NMG.RU

WWW.VKIDS.RU



ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ



Пять задач (точнее, шесть, с учетом дополнительной) всецело и полностью сделаны по картам последнего вышедшего магического сета — «Одиссея». Как и в предыдущем номере. Так сказать, продолжаем знакомить вас с новыми картами, повышая вашу эрудицию до неизведанных пределов и т.д. и т.п. и много всякого прочего хорошего. Теперь серьезно: все задачи предполагают в первую очередь не убойное знание правил, а сообразительность. Изыскивая ответы, пожалуйста не читайте подковылки в тексте правил и побольше думайте. И у вас все получится (с).

Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме указанных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной. Подразумевается, что находящиеся на столе существа уже миновали болевые вызовы (если не сказано иное). Везде, где количество земель на столе не указано, можно исходить из того, что у каждого из игроков они имеются любые (базовые) и в любых количествах.

Мы желаем вам удачно преодолеть испытания задач и достигнуть победы!

1. Проблемы грязных крыл

Противник поимит в атаку. Объявляет в качестве атакующих всех своих существ: двух токенов 3/3, порожденных карточкой Call of the Herd. У нас всего 6 жизней и три горы в руке. Dirty Werewolf or Ock — наши единственные существа на столе и, конечно же, потенциальные блокеры. Но кое-что произошло в датском королевстве: из земель у нас разверзнуто болото и лес, на клдобще шесть равнин, а в руке только Aggressive Urge. У противника карта в руке нет, а жизней у него девять.

Обясните оптимальную последовательность действий, исходя из того, что все последующие карты будут базовыми землями.

II. В погоне за скоростью

У нас на столе Bearscore, Need for Speed и один токен от Chatter of the Squirrel при семи землях: карте лесов и три горы. У противника на столе четыре слона 3/3 — Trained Armadon, Melomorphous Wurm, один токен от Battery и один токен от Call of the Herd. На клдобще у него шесть земель, а у нас на клдобще карта of the Herd, Beast Attack, Moment's Peace or Roar of the Wurm. В руке у нас Druid's Call, Flametongue Kavu, Lure, Skizzik и Chatter of the Squirrel. Проксидит наш ход, первая главная фаза.

Приндите жизней у противника и лютя у нас, ситуация крайне неприятная... что не мешает нам хотеть выиграть. Скажите, как. Решите данную задачу минимум двумя различными вариантами.

III. Гомбит в девять часов

В этой задаче все последующие взятки карт будут приносить игрокам лишь базовые горы, но об этом атакующей стороне неизвестно. Считайте, что у нас крутое преимущество.

Ситуация сложилась такая. Противник, повернув два болота и одну гору, пытается скозвать Blazing Specter, намереваясь вместе

с Nightscape Familiar'ом напиться в атаку. Большие развернутой маны у него нет, а в руке Urzo's Rage и Keldon Necropolis.

У нас на столе одна равнина, один лес и один остров. В руке остров, болото, Repulse, Counterspell и Eldadamri's Call. Объясните, как и каким образом закончится эта партия, если у противника двадцать, а у нас девятнадцать очков жизни, и в колоде остались следующие карты: Rout, Sabertooth Nishoba, Aboshan, Cephalid Emperor, Dodecapod, четыре Aether Burst, Angelic Shield, Amugaba, Ghitu Fire, три Birds of Paradise и два Cephalid Looter.

IV. Черная, желтые и пушистые

У нас в руке подобрались очень смешные карты: Last Stand, Coalition Victory, Battle of Wits, Nefarious Leech or Cromat. На столе пять Archaeological Dig и пять Dream Trush. У врага 10 житов, по одной земле каждого типа и Collective Restraint. Начинается наш ход, ответьте, какую из карт «Одиссея» сейчас необходимо взять, чтобы выиграть партию.

В колоде у нас все карты «Одиссея», по одному экземпляру.

P.S. Даже не надейтесь, что мы приведем текстовки всех карт «Одиссея» на компакт! Ставьте Magic: Suitcase и смотрите там.

V. Джинны и минотавры

Мы на своем ходу объявляем тов. Chalmiringer'ом. В присутствии Tahngarth, Talurum Hero мы надеемся на скорую победу, так как у противника 4 очка жизни. Правда, у нас всего 7 жизней, но это мелочи, верно?

У противника на столе в засаде успешно сидели Mahomoti Djinn и Glacial Wall, что нас не сильно волновало. Но вот в свой ход он поворачивает все свои острова и выкладывает еще одного Mahomoti Djinn, вслед за чем отвечает нам ход. Очевидно, что следующий ходом мы проиграем партию, если ничего не предпримем. И вот мы берем карту... ну конечно же, это опять не Skizzik, а еще одна гора к пустой руке.

Обясните, как закончится эта партия, если на столе у нас этих гор целых четыре штуки, да и Meteor Crater есть, и еще два City of Brass, плюс один Petrified Earth. Но клдобще у нас Scorching Missile, Earth Rift, Reckless Charge, Terminal Moraine, Keldon Necropolis и Bol.

Попробуйте также обяснить возможные наши ошибки, исходя из имеющейся информации.

Дополнительная задача

Найдите минимум шесть вариантов, как замочить в Типе 2 Iridescent Angel, используя ОДНУ карту. Не забудьте, что противник не идиот, и нислать на ангела Droso не надо.

Найдите также способы прокатать означенного ангела (+X/+X) и его уменьшить (-X/-X).

При ответе используйте только карты Типа 2 (Садьяна Редакция, Invasion, Planeshift, Apocalypse, Odyssey).

Где смотреть карты

Все карты, представленные в задачах, вы сможете посмотреть на компакт-диске. Вам доступны три варианта.

Первый вариант: в «Инфоблоке» есть

разделчик с названием, которое по счастью совпадение повторяет название конкурса (см. выше).

Второй вариант: в «Софтверном наборе», как обычно, присутствует программа Magic: Suitcase, являющаяся здоровеннейшей базой данных по всем картам MTG, существующим в природе (о также имеющая прочие замечательные возможности).

Третий вариант: в «То журналу»/вие компьютеров/Magic: The Gathering хранится Oracle, святая святых мира «Магии». В «Оракуле» содержится исправленные и абсолютно точные описания всех карт «Магии». После выхода в свет карты MTG часто претерпевают изменения, связанные либо с глобальными модификациями правил, либо с офигенным разрозничением по мере осознания того, что они вообще на свет появились, и т.д. Исправления фиксируются в «Оракуле».

Как победить в конкурсе

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять основных задач либо на четыре основных и дополнительную. Во вторую очередь будет учитываться время, сылка ответов, а также точность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты. Но учтите и то, что двадцать страниц демографического текста идет в минус, а не в плюс. Будьте в меру лаконичны.

2. Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то легко можете заменить ее решением дополнительной задачи. Например, прислать ответы на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И второй вариант: если пять основных задач решены с небольшими огрехами, то правильно сделанная дополнительная задача может эти огрех компенсировать. Однако сама по себе дополнительная задача не является необходимой, и это ваша воля — решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое обяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет действовать оптимальным образом.

4. Ответы присылайте на mtg@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсе».

Напомним, что письма по электронной почте считаются пришедшими на один день позже.

5. Призовой фонд в этот раз выглядит следующим образом:

Первое место — 6 бустеров Odyssey
Второе место — 5 бустеров Odyssey
Третье место — 4 бустера Odyssey
Четвертое место — 3 бустера Odyssey
Пятое место — 2 бустера Odyssey
Думайте, отвечайте и выигрывайте!

Организаторы

Задачи составил СЕРГЕЙ ШАДОВ (shad23@chat.ru).

Организация конкурса, «остальной текст» и генерирование идей для задач: DeD (dekaadr@softhome.net). ■

- Новые возможности жанра RTS
- Однопользовательский и многопользовательский режимы игры
- Возможность одновременно вести до трех межпланетных битв
- Апгрейд участников битвы на каждом новом уровне
- Доступный пользовательский интерфейс
- Продвинутой 3D-анимации
- Великолепная 3D-графика
- Потрясающий саундтрек, изменяющийся с развитием игровой ситуации
- Опора на эмоциональный план в битве

СТАРМАГЕДДОН

Взрывы планет, разрушения миров, космические баталии и миллионы сверкающих звезд... Три цивилизации сталкиваются в битве на просторах вселенной. Человечество поручает руководство военными действиями своей космической флотилии трем лучшим сандайверам - феноменам новой эпохи. Эти люди способны телепатически связываться с Центральным Компьютером и управлять через него армадой кораблей-гигантов. Именно от сандайверов и их мастерства зависит судьба нашей цивилизации.

Минимальные системные требования:

- Windows 95/98/2000/NT
- Intel Pentium 3 или AMD Athlon
- 128 Мбайт ОЗУ
- CD-ROM драйв
- 3D видеокарта класса G-Force
- звуковая карта
- клавиатура и мышь

WWW.NMG.RU
WWW.VKIDS.RU

Эксклюзивным распространителем OEM версий данной продукции на территории России является ООО «Медиа-Сервис-2000», тел./факс 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru.



New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

ЯНВАРЬ

СКРИНТУРС #01

Доброго здоровичка!

Для Скринтурса, так же как и для журнала, наступил Новый Год. Скринтурс жив-здоров, чего и вам желает.

А заодно и напоминает, что для победы вам необходимо запустить компакт-диск, зойти в «Штурм», там — в «Скринтурс». Там имеются девять скриншотов из игр.

Вам требуется определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его по обычной почте либо на screenlurs@igromania.ru. Подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

Первым пяти читателям, приславшим

правильные ответы, достанется по коробке с квестом «Петька 3: Возрождение Аляски!» «Петька 3» — продолжение одной из самых популярных серий отечественных квестов. Вы опять встретитесь со старыми знакомыми — Вич, Айкой, Фурмановым — но уже в новом приключении и на новом движке. Вас ждут 70 игровых сцен, интересные головоломки, качественная мультипликация и, конечно же, — море юмора, без которого сейчас не обходится ни один российский квест.

Составитель «Скринтурса»: **Святослав Торик**



Конкурс на лучшую карту по Counter-Strike

Да — окончательное подведение итогов по конкурсу переносится. В принципе, мы успели бы подвести итоги в этом номере, но — еще не собралась вся информация от тестеров, задействованных в определении лучших карт. К тому же, в последних числах на нас обрушился такой вал конкурсных работ, причем преимущественно классных, что... эээ... тестировать редакционным составом мы их завершили только дней за пять до сдачи номера, не говоря уж про остальных, кто привлечен к делу.

Но это лирика, которой можно прочистить места спускания продуктов пищеварения. А теперь — практика.

1. На комплекте имеются карты, пришедшие на конкурс последними, а также несколько тех, которые были отсмотрены и до-

пущены к конкурсу на последней стадии приема работ. Там много интересных карт, причем есть и такие, которые, несмотря на свою интересность, не войдут в число победителей. Наиболее примечательными из таковых — потрясающая по красоте `cs_venice` (ее проблемы — ошибка с респлауном).

2. Результаты еще не подведены, однако точно известны те двадцать карт, которые претендуют на вхождение в десятку. Таковыми являются `as_coast`, `cs_assault_forever`, `cs_bigbank`, `cs_club_final`, `cs_da4a`, `cs_first`, `cs_liberation4`, `cs_newestate2k2`, `cs_perekrestok`, `cs_siesta`, `cs_wasp`, `de_floxxer`, `de_floc3`, `de_grave`, `de_minaret`, `de_rome`, `de_secret_lab`, `de_spoole`, `de_swox`, `de_xpccm`. Из перечисленных пока что больше всего симпатий вызвали

`cs_assault_forever`, `cs_bigbank`, `cs_da4a`, `cs_perekrestok`, `de_minaret`, `de_swox`. Однако учтите, что это не более чем предварительные данные. Многие еще может измениться.

3. Победителей будет тридцать. Претенденты на вхождение в тридцатку: `as_rock`, `cs_bunker16`, `cs_fort_assault`, `cs_guests`, `cs_kingpin`, `cs_westtown`, `de_blotto_blow`, `de_dale`, `de_dust_arena`, `de_dust_forever`, `de_fertilizer18mm`, `de_maya` и еще пара карт, которые сейчас могли быть не названы.

4. Смотрите компакт и ждите следующие номера.

ЖЮРИ КОНКУРСА

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах «Манин» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробнее.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Кроссворд: 1. Gamer. 2. Sobaka. 3. Igromania. 4. Ru и так далее. Скринтурс: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Donyoff's Gambi. Пять Турнирных Задач требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения одной.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылаете ответы разными письмами на соответствующие ящики.

3. Прислать письмо с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. Электронная почта: test@igromania.ru для Теста, screenlurs@igromania.ru для Скринтурса, mtg@igromania.ru для «Пяти турнирных задач».

4. Ответы и победители официруются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №01, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №03.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы на январские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 31.01. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанному на конвертах адресам. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке boot@igromania.ru) — возможно, произошел катаклизм и мы утратили ваш адрес или вы его не точно указали.

С уважением, редакция «Манин»

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!



ИНТЕРНЕТ ДЛЯ КАЖДОГО

ТАРИФЫ	АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА \$	ПРЕДОПЛАЧЕННЫЙ ОБЪЕМ ТРАФИКА Мб	ЦЕНА 1 Мб ТРАФИКА СВЕРХ ПРЕДОПЛАЧЕННОГО \$
ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ	60	0	0,16
ЭКОНОМНЫЙ	99	300	0,12
БАЗОВЫЙ	150	800	0,10
АКТИВНЫЙ	270	2000	0,06



753•8282

Лицензии Минсвязи РФ: №17740; №17249; №8462; №12235.
Цены указаны в долларах США без учета НДС и НП. Оплата производится по курсу ЦБ РФ на день платежа.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №11/2001

Тест №15: Пятьдесят

В тот раз все было против меня...
Версталяшки промаргали номер Теста и оставили старое название вместо нового...
Я dico хотел спать, и поддерживало меня пища кофе, сигареты «Русский стиль» и стремление сдать текст вовремя...

Геймер, который тоже хотел спать, а не редактировать текст, вместо Exile вписал Exodus...

Но, несмотря на это, я продолжала пользоваться пастой «Аквафреш»!

Гм. Ладно, хватит глупых пародий на рекламу, ибо надо заниматься делом.

В основном, дорогие мои, вы падали на вопросе №1. Лично я посчитал его самым легким в Тесте, но вы, видимо, решили, что легких путей не бывает и упорно убеждали вашего покорного слугу в том, что именно КуТри стал откровением в компьютерно-игровой индустрии, заставляя честных геймеров прозревать на тему «Откуда есть пошел Doom». Каким-то образом вылетело из поля вашего внимания, что Джон Ромеро не мог проснуться знаменитым после выхода Quake II Arena. Ромеро над ней, вообще говоря, к тому моменту уже не работал и занимался своими делами в ION Storm. А вот Doom, старый добрый Doom — он-то как раз и стал той Игрой, что вечно будет возбуждать на вершинах хит-парадов РС-игр.

А еще вы ошибались по поводу Heavy Metal. Да, есть такое направление в музыке, но оно имеет небольшое отношение к одноименному журналу с весьма недетскими комиксами. Где, собственно, и произошла Джули, таковая героиня игры Heavy Metal: F.A.K.K. 2.

В основном ложились кто где. Среднее попадание — 40 из 50, что примерно равно «четверке» по современной системе школьного обучения в России. Поздравляю, двоечники по предмету «компьютерные игры» вам не бывают.

Кстати, Геймер просил извиниться за перепутанный Exile с Exodus, правильный ответ в вопросе про Myst — Myst 3: Exile. А я, пользуясь случаем, передою привет и маленькое спасибо всем пользователям сети VoxNet (особенно Mmemic'y и, естественно, самому себе), что в трудную минуту поддерживали имя названия игр, по которым я впоследствии придумывал вопросы.

Ответы (правильные):

1.А, 2.Б, 3.Д, 4.Б, 5.Б, 6.А, 7.Д, 8.Г, 9.Б, 10.В, 11.А, 12.В, 13.Д, 14.А, 15.Д, 16.Б, 17.В, 18.Г, 19.Б, 20.Г, 21.Д, 22.Б, 23.Б, 24.А, 25.Б, 26.А, 27.В, 28.В, 29.Б, 30.Б, 31.Б, 32.Г, 33.В, 34.В, 35.Б, 36.А, 37.Г, 38.А, 39.З, 40.Б, 41.Г, 42.Г, 43.Б, 44.А, 45.Б, 46.В, 47.Б, 48.В, 49.А, 50.В.

Привезы (счастливые):

1. Михаил Александров, г. Москва
2. Михаил Лидарев, пос. Московский
3. Илья Пучков, г. Анодьево
4. Дмитрий Кулешов, г. Подольск
5. Сергей Сельванов, г. Москва



Все вышеупомянутые граждане получают по коробочке с игрой «Крутой Сам: Первая Кровь». Будут, знаете ли, играть в самый кровавый и «мясной» шутер этого года. Ну, расстреливать Древнее ЗЛО по имени Ментал изю всего чего можно, откровенно секретные нычки — в обложке, старый знакомый геймлейт от DOOM.

Есть и еще не менее счастливые привезы:

1. Сергей Трофимов, г. Новоуральск
2. Максимка, melor_elf@mail.ru
3. Евгений Ткачев, martemil@online.ru
4. Константин Семенов, evincar@mail.ru
5. Александр Софранов, г. Пушкина (они там, в Пушкино, эрудиты по игрондустрии рожают, что ли?)

Сии добры молодцы получают следующие: целых шесть компакт-дисков с прилагающимися к ним журнальчиками, именувемыми «Игроманией». Правда, все это удовольствие будет растнуто аж на полгода — именно на столько рассчитана подписка, которую мы с гордостью вручаем этой пятёрке победителей.

И, наконец, закрывающая конкурс пятёрка счастливых:

1. Alex, alex_gabber@fromru.com
2. Ivan Grzyunov, igryzunov@mtu-net.ru
3. Александр Чобанец, alexa@rambler.ru
4. Глеб Вековцев, fish1989@kagalyn.wsnet.ru
5. Станислав Попугаев, г. Москва

Учитывая, что все они победили легкимым путем, то и достанется им самая что ни на есть онлайн-игра — «Легенды Меча и Магии», трехмерный онлайн-вой командный шутер в известнейшей вселенной Might and Magic.

А вот дальше, друзья мои, должно было быть еще одна пятёрка победителей, которой бы достался «Петька 3». Но, собрав срочный редакционный сбор, состоящий из меня и Геймера, мы

вынесли постановление: так как КИТО на все вопросы правильно НЕ ответил, то получается, что мы и без того пятнадцатый приз за «недобитые» ответы выдаем. А эти коробочки нам еще пригодятся. Так что, граждане, ждите следующих конкурсов. И отгадывайте «Скриншоты», потивший вниманием нынешний в номер. Именно в него пошли пять коробок «Петьки и ВиЧ», оставшиеся невостребованными по итогам Теста 15: Пятьдесят.

“Наследники совы”: ответы на бескрылки

В предыдущем номере в рубрике “Вне компьютера” была опубликована серия бескрылок, сделанных специально для «Игромании». Все их объединяет тема компьютерных игр. Сейчас, как и обещалось, мы публикуем правильные ответы (даны в треугольных скобках).

1. У Westwood спрашивают: “Чем

Вы играков займете юных?”

Ответ: “Наш путь известен всем:

То «долгая дорога в «Дюнах»»

2. Чтоб я — да выиграть не смогу?

Пусть Молине суров и крут;

Где не достанет дланью бог,

Поможет там «мортишаты труд»

3. Мы в школе эпос греков, римлян учим:

Там Прометей, и Гектор, и Сизиф...

От Мумбо-Юмбо вскоре мы получим

«Еще один великопеленый “Миф”»

4. Тибериум солнце закатилось;

Мы вместе с NOD'ом долго ожидали,

Когда же Westwood смартил гнев на мистик

«Когда нос в бой пошлет товарищ Сталин»

Обращение к победителям конкурсов

Дорогие победители! Призы к вам уже идут, если вы не москвич, и ждут вашего приезда в редакцию, если вы москвич. Если через неделю после покупки журнала вы не получили приз — свяжитесь с редакцией: возможно, по каким-то причинам приз выслать не удалось (например, конверты с письмами перепутали с новогодними подарками и отправили их нашим многочисленным родственникам). Если вы москвич, можете как связаться по e-mail, так и просто позвонить в редакцию — телефоны позжизненно указаны на первой странице журнала.

Над подведением итогов...

Над подведением итогов в который уже раз работали: **Святослав Торик** и **Геймер**. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурс: **Денис Давыдов**, **Святослав Торик** и **Алексей Бутрин**. Осуществление выдачи призов: **Алексей Бутрин** (boot@igromania.ru). Призы нам конкурсы предоставлены компаниями «1С», «Бука» и нами — журналом «Игромания». ■

ТАКТИКА СУДЬБЫ



Боги и герои скандинавского эпоса - в новой тактической игре от New Media Generation. Викинги и тролли, божества и чудовища, населяющие мифические острова, вовлечены в вечную борьбу богов - Одина и Фенрира. Три главных героя неожиданно оказываются в самом центре этой борьбы. Высшие силы определяют их жизненный путь. Смогут ли воины разрушить замысел богов и изменить Судьбу?

Рекомендуемые системные требования:

- Windows 98/2k
- процессор Pentium II
- 64-128 Мбайт ОЗУ
- DirectX 7
- Видеокарта с 3D акселератором
- Звуковая карта с поддержкой 3D звука

- 12 уровней с различными миссиями, заданиями и сюжетными поворотами
- 2 уровня сложности
- До 60 минут игрового времени в каждом уровне
- Оригинальная боевая система: различные виды оружия, несколько типов атак, участие природных сил в битвах
- Яркий стильный дизайн игры
- Простой и удобный пользовательский интерфейс

WWW.NMG.RU

WWW.VKIOS.RU

NMG™
NEW MEDIA GENERATION

New Media Generation

Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

Эксклюзивным распространителем OEM версий данной продукции на территории России является ООО "Медиа-Сервис-2000", тел./факс 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru.

Катя

Привет вам и с Новым Годом вас, уважаемые собеседники и соратники, читатели и почитатели! Рода поздравить вас с моим самым любимым праздником! Ибо всех нас ждут елки, подарки, бутылки и самый раздолбайский месяц в году — январь. Причем теперь, приобщившись к общепринятым культурным ценностям, мы стали начинать праздновать не целую неделю раньше — начиная с католического Рождества. А потом идет Новый год, Рождество, старый Новый год! Никогой Европе только загул всей страной и не снится — тут нам есть чем гордиться.

И есть чему радоваться. Ибо иноводными подарками радости 2002 года не окончатся, а ждут нас в нем продолжения таких вещей (или китов?), как Might & Magic 9, HM&M4, Elderscrolls 3 и много чего еще. В предвкушении грядущего игрового изобилия наши авторы уже распускают павлиньи хвосты из остро источенных перьев, чтобы описать этот фейерверк из страниц «Мании», но это — дело будущего. А пока, сидя под редакционной елкой, красиво украшенной блестящими сидюками с хитыи прошлых лет, мы с Геймером приступим к разбору писем. По окончании процедуры сделаем твердые копии самых хороших и тоже повесим их на елку.

Геймер

Привет всем! Кармическим предизначением Нового Года является то, что окружающий мир снабжает нас подарками всех мастей и разновидностей. Как правило, под Новый Год мы всегда забываем десяток страниц конкурсами и викторинами всех мастей и разновидностей. Я вот даже собирался стараться давно уже обсужденную систему выделения почетных читателей, которая в редакционных кругах получила сатирическое название «спус из топора», где выявление почетности выступит в роли топора, а в роли спуска — актирование вас на предмет того, как нам лучше развивать журнал, конкурс по журналу и, конечно же, призы. Однако всему этому не суждено было сбыться в этом номере, так как массовый поток игровых винок привел к огромнейшему распуханию раздела «R&S», что и оставило места на многие другие вещи. Ну — ничего страшного. Следующий номер не за горами, там и ищем. И без иноводного подарка вы ни в коем разе не останетесь. То, о чем так долго твердили болшевики, презиоров сомнения менишевиков, свершилось. В «Игромании» появился постер. С него и начнем. Очам ваших глаз — следующее письмо.

Письмо №01

Привет всей «Игромании»! Из нескольких последних номеров я вырезал постеры и повесил их на стенку, но так как комната не 1 кв. м, то постеры очень малы и совершенно не смотрятся, поэтому я хочу спросить, почему бы вам не сделать большой постер в несколько страниц. Но я понимаю, что это дорого, и читаю ваше мнение по поводу большого постера, НО можно выпускать большой постер не каждый номер, а через 2-3 номера.

Smosh (Smash2k@yandex.ru)



Катя

Отвечаю на письмо я, поскольку тема дизайна помещений близка всякой женщине. Несомненно, чтобы обклеить квартиру, маленьких постеров надо больше, чем больших. С другой стороны, если в вашей квартире, как в моей, например, углы не совсем такие прямые, то маленькими клеить удобнее. С третьей стороны, с учетом графика выхода «Мании», — ремонт закончится быстрее при действовании постеров большей площади. Короче, войдя в сложное положение автора письма, мы решили пойти ему навстречу. И не только ему.

Продолжая затронутую в приветствии тему новогодних подарков, обрадую тех, кто хотел видеть в нашем журнале красочный, глянцевый, и главное, БОЛЬШОЙ постер: с январского месяца ваши мечты сбываются, в каждом номере (скорее всего) вас будет ждать постер формата А3.

Кстати, я слышала об одном оригинале, который решил оклеить стены одиолопарными купюрами вместо обоев. Поскольку финансы были ограниченны, ему пришлось выбрать самое маленькое помещение из имеющихся. Ну что сказать? — туалет вышел симпатичным.

Письмо №02

Уважаемые Геймер и Катя!

Являясь большим поклонником журнала и его постоянным читателем, хочу поздравить Вас с юбилеем. Также традиционно (но искренне), скажу — «Igrmaniani RULEZZZ...Z Forever!!!!

Хочу поднять брошенную Геймером стальную перчатку, упавшую мне (да и другим, судя по содержанию «Почты») на ногу. Это я к вопросу, что нельзя придумать новый жанр игры. Разрешите попробовать мне :-).

Представим себе игровой мир РПГ, неважно какой, пусть это будет что-нибудь из фантазии. Типичная ситуация: вы в коридоре, напротив монстрюк с большим ржавым топором и явно не очень дружелюбный. У вас в руках, допустим, тоже топорик. Однако человек вы достаточно мирный, да и Обанин позволяет, поэтому драться вам нехо-

та. Вы пытаетесь монстрюка обаять и пройти спокойно мимо. Возможно, вам повезло и вас кончили мирно, а может быть, наоборот, пришлось драться. Ошибка неожиданна — ХЛОП!!!! — и вы поменялись с монстром местами в разгар битвы или утихой беседы. Ваши действия? Тут же выясняется, что у монстра работа такая — старожил проклад. И вообще, в случае хорошей работы вы поднимаетесь в демонической иерархии.

Короче, задачи у вас кардинально изменились! Еще оуной? Хорошо, на вы ведь знаете, на что в прошлой жизни вы были способны, т.е. поменяйте былые свои характеристики, оружие и т.д. и т.д. Это знание отразится на ваших действиях или нет? А кто вас обяжет депать чуужую работу? Можете продолжать беседу или драку!

А теперь вернемся к началу сцены. А игровые вы оунай? И монстр — это другой игрок (а может и нет). Ну как, Геймер, фантазия заработала? Главное, еще никто не гарантирует, что вы не превратитесь в совсем другого персонажа в другой обстановке, например, в вору, пытающегося украсть вещь у лавочника (а это тоже игрок или нет). Будете вы крест? Собственно, это просто фишка (как, на мой взгляд, и крайне интересная), но вы уверены, что это временно и вас ждет другое превращение? А ведь вполне возможно, что ваша роль больше не поменяется.

Другими словами, эти изменения вашего персонажа могут быть как абсолютно случайными, так и вполне закономерными, и могут вообще не произойти никогда! Скажете, РПГ как РПГ, пусть и с новыми элементами?

Согласен, если вы не превратились в короля, на чье королевство напали враги. Будете воевать или пойдете на переговоры? Это уже стратегия! Однако воле больше интересней торговать, а денег и возможностей у короля много.

Это уже экономической симулятор! Но вы

"Когда-то практиковалась игра в шахматы с обменом — начинаешь за белых, потом играешь за черных..."



возматили войско, и это уже экшен. Можно было бы идею развить и далее, но, я думаю, замесел понятен. Будет интересна играть или нет — большой вопрос. Сложно организовать технически? Думаю, сложно — не то слово. Но ничего совсем уж невероятного :-)

На этом и прощаюсь!
Петр aka bombardus

Геймер

Брошенная мною «стальная перчатка», как выразился многоуважаемый Петр, действительно многим упала, и не только на ногу. Не могу не воспользоваться гордостью и не озариться радостью по поводу столь удачного броска.

Предложенная идейная архитектура, увы, ничем кардинально новым не является. Попросту берется любой жанр (или десять жанров, без разницы), в рамках которого мы, как заци в галопе, без устали перескакиваем из одного персонажа в другого. Ну и?..

Ката

Тем не менее, оригинальная идея, и Геймер с этим не поспорит. Когда-то практиковалась игра в шахматы с обменом — начинаешь за белых, потом играешь за черных и т.д. Реализовать ее можно, и даже, по-моему, не очень сложно. Но будет ли это иметь успех?

Ведь в играх одно из основных удовольствий — развитие. Своего персонажа (в RPG), своего вертолетника/танкиста/утенка в оркадо, своего города или своей галактики в стратегиях.

А если это не твоё? Если тебе могут в любой момент вышвырнуть из города, квартиры, тунна, души? Зачем тогда стараться? Зачем мне идти за сокровищем, если через секунду я стану монстром? И зачем играть в такую игру?

Следующая сложность: активное в персонажа. К персонажу привыкаешь, его начинаешь ассоциировать с собой, любить, думать о нем [это в о хороших играх типа Wizards & Warriors или Civilization. Я до сих пор помню, как во время первой игры злупские танки высиделись во Владивостоке и их пришлось останавливать авиацией]. А постоянно живаться в разных существах, к тому же враждующих друг с другом, сложно.

Так что с геймерским «ну и?» все ясно! Смысл игры улетает в канализацию. Весь процесс напоминает карьеру чиновника лоры развитого социализма: сегодня он директор школы, завтра — свинофермы, послезавтра — обуюной фабрики. Создается психология временщика, зато теряется стимул к развитию каждого персонажа, в шкуру которого ты оказался. Остается одна цель — досидеть до следующей метаморфозы. Вы согласны?

Письмо №03

Здравствуйте, уважаемая и горячо мною любимая редакция не менее любимого журнала «ИгроМания».

Причину, сподвигнувшая меня на написание его...м, произведения, заключается в статье Андрея Ленского «В защиту виртуальности», опубликованной в номере 11[50] 2001. Ваш покорный слуга хотел бы попытаться поведать о своей точке зрения по поводу виртуальности и «модных» спорах о ней

вообще. С вашего позволения, я начну...

Итак, чтобы о виртуальности говорить и спорить, нужно понять, что же мне такое и с чем его едят, в ее абстрактном понятии. Так что это... Мир? Наверно, нет, и даже не иллюзия Мира, а лишь отражение себя самого в реальном мире. Чего ты добился в жизни, что познал, как чувствуешь ты реальность. Назовем это...м, «Твой Мир»...мир, в котором ты безграничный и полномочный господин...лочки Бог. Ты можешь все... Но, на мой взгляд, это лишь иллюзия, самообман...

Читая большинство статей о виртуальности, сталкиваясь со словами «отдохнуть», «развлечься», «провести досуг». Складывается впечатление, будто говорят не молодые здоровые люди, а утомленные жизнью старики. А вы знаете, что большинство людей, с помощью этих слов, становятся наркоманами (нет... ну теперь зноете!). Слышу гневные возгласы... Ну хорошо, проведем маленькую такую параллель между кайфом наркотическим и виртуальным... Ты встаешь утром, идешь на работу/в школу/университет... вечером приходишь домой усталый и думаешь, дай-ка я залезу в виртуальность/аколю героинчику... Надеваешь шлем, подключаешься/достоешь шприц, акаляешься... и кайф... А потом привыкаешь, а потом уже понимаешь, что уже не можешь без этого... хочешь еще... А потом...упс, и ты наркоман (или виртуальный наркоман). Скажете, чего плохого-то, здоровью не вредит, да и ладно, зато кайф. Может, и не вредит, зато вредит психике, ведь чтобы прудить кайф, наркоман способен на любые гадости... наверное, оборудование будет стоить недешево... А если это выгодно, да и законно, начнется жуткая конкуренция между различными компаниями, что само по себе приведет к удешевлению продукта. И тогда, дети мои, придет день Великого Суда...

Андрей Ленский в своей статье упоминал о «поре заводов на Тайване и трех электростанциях», но ведь кому-то надо на них работать, а кушать чего, манну небесную? Ведь все в виртуальности, пахоть-то некому. Лады, создадут там какую-нибудь программу, где все будет автоматизировано, на солнечной энергии, а куда...м, а вдруг хлорофил синтезируют. Все, рай земной... живи не хочешь... Так, а детей воспитывать... ага, так их не будет, секс-то виртуальный, а до клонирования

руки не дошли, а коли дошли, так их тоже воспитывать надо, все ж какие-никакие человечки. И кто же всем этим будет заниматься? Скажу вам по секрету: Я.

Я, моя женщина и группа таких же, как я, не променявших жизнь настоящую на жизнь виртуальную. И я поведу их против вас, погрязших в пороке и наслаждениях. Я захвачу эту «пору заводов с электростанциями» и сделаю вас своими рабами. Я построю новое государство, возьму все лучшее из виртуальности и остальных запретов, оставив вас на ее разгневании. Я — со всеми своими качествами и недостатками... Я — со своими амбициями и принципами. Потому что именно Мои амбиции, Мои принципы, Моя вера и Моя любовь делают меня ЧЕЛОВЕКОМ. Что сделаете вы — ничего, что сделали Я — Я достигну края Вселенной и подарю самую красивую звезду своей любимой. А с чем останетесь вы — с жалким чувством собственной неадекватности, с 14-ю часами тяжелой работы, чтобы уйти вечером в свою виртуальность. А с чем останусь Я — с чувством гордости за прожитую жизнь, с доброй памятью потомков «становившегося безумием»... (ж... меня занесло-то).

Хотя, вы знаете, быть может, я и не прав... ведь можно будет использовать виртуальность разумно, как например, использовать же наркотики в медицине, так и виртуальную реальность можно будет использовать... скажем, для тренировок космонавтов, хирургов и т.д... Все может быть...

Но пока я живу, моя вера в меня самого, вера в то, что я достигну края Вселенной, питает меня и дает мне желание жить, а для этого мне не нужна виртуальность...

С наилучшими пожеланиями,
Kenzo (kenzo@goldenmail.ru)

Ката

Знаешь, а ведь телевизор тоже делает людей наркоманами. И стоит недешево, а если еще за спутниковую антенну платить, то... Человек приходит после работы, влезает в тапочки, плохается пазом на диван и кайфует. «Дарожный потрупу», «Петровка 38», «За стеклом», взятие Кангадара...

Поэтому будь логичен. Если захватывать электростанции, то и для того, чтобы все телевизоры накрылись. А музыку? А эти симфонические концерты, к которым возникает жуткое привыкание, отвлекающее от конструктивной деятельности по улучшению мира? Надо бы зорепить.

Итакое идеальное правительство уже есть на нашей земле. Называется — Тапибан. Правда, похоже, недолго ему остаться.

А вообще... Первую часть письма читала с интересом. Ну, указывает чело-



...А потом...упс, и ты наркоман (или виртуальный наркоман).

ОПРОС

Какие рубрики в
"Мании" нужно
увеличить?

- ☒ R&S: В разработке
☒ R&S: Вердикт
☐ Deathmatch
☒ Железный цех
☐ Территория разлома
☐ Интернет
☐ Вскрытие
☐ МатрицаПлюс
☐ Вне компьютера
☐ Ничего никуда
увеличивать не
надо!

можно выбрать несколько
вариантов

»»» голос «««

шим играм всегда пользуются большей популярностью (процентов на 15), чем статьи по играм, находящимся в процессе создания. Это везде и всюду, не только в «Игромании».

Следом по рейтингу выступили «Железный цех» и «Интернет». Впрочем, позиции последнего можно сразу чуть понизить, так как раздел интересен только тем, у кого Интернет отсутствует, а на сайте как раз только эти самые, у кого он отсутствует, и голосуют.

Дальше — «Deathmatch» и обзорно-аналитическая «Территория разлома». Некоторое удивление вызвало, что «Вскрытие» и «МатрицаПлюс», которые обычно были выше по рейтингу, на сей раз приотстали. Впрочем, голосование ведь велось не о пользе рубрик, а о том, надо ли их увеличивать. А «МатрицаПлюс» и так уже здоровая как черт, да и «Вскрытие» далеко не в каждом номере на паре страничек уместится. У них сейчас — вполне достойный и правильный объем. Так что все логично. Плюс, опять же, примем во внимание, что «Deathmatch» частично ориентирован на тех, кто может играть в онлайн, а на сайте — исключительно онлайн-овая аудитория.

Кто бы сомневался в том, что последний место окажется у раздела «Вне компьютера», который из всех разделов имеет наиболее узкую направленность. Интересно было, каково будет отставание раздела от остальных. Оказалось, что небольшое. Лишнее подтверждение тому, что раздел нужен, но занимает в журнале именно тот объем, который и должен занимать.

Суммируя общий смысл проведенного но

сайте голосования: увеличивать «R&S» и «Железный цех». Пока что так и происходит. И — ждем результатов по анкетам, которые были в предыдущем номере. Информация, которая в них содержится, станет основой откровенной точкой для дальнейшего развития журнала.

Письмо №05

Теперь про патриотизм — в играх надо поступать так, как бы ты поступил в подобной ситуации в жизни! Играть за тех, за кого тынешь, и если вы убиваете русских и побеждаете Сталина, то это показатель вашего патриотизма! Я в RedAlerte НИ ОДНОЙ МИССИИ за союзников НЕ ИГРАЛ!

Русский Ламер —
M.Nodski nodski_lamerus_m@bk.ru

Ката

Первая моя мысль проста, как репка: многократно доказано, что игра — это только игра, а не тренажер и не модулятор поведения. И ни в какой цензуре или идейных обоснованиях она не нуждается. Хочешь — бей Сталина, хочешь — кидайся в Интернете дотиками в Бен Ладена.

Вторая мысль — по конкретике этого письма. По данным Солженицына из «Архипелага ГУЛАГ», во время коллективизации погибло около 20 миллионов наших соотечественников, а еще 10 миллионов стали жертвами репрессий 30-х годов. А потом была война, в которой, как выяснилось, не только Гитлер был виноват, а это — еще 20 миллионов потерянных жизней. Не знаю, как вам, а мне даже думать об этом страшно. Пять полных столиц, или треть нынешнего населения страны — трупы! И мысль сотворить из Джугашвили (это настоящая фамилия Сталина) народного героя кажется мне кощунством. На мой взгляд, патриотизм — это делать все, чтобы тактикой под Сталина не мог прийти к власти и тем более оставаться во главе страны 25 лет!

Письмо №06

I.G.R.O.M.A.N.I.A — Intellected Global
Russian Optical Mouse, Ace of News,
Interesting to All!

Отдающий состав — Александр Шевчук aka BuBl.j

Геймер

Помнится, некоторый продолжительный период времени назад я доволю расшифровку «Игромании». И вот — поступила новая версия от тов. Александра Шевчука. Вполне себе прикольная... хотя и не совсем очевидно, чем «Игромания» родственна оптическому представителю семейства мышастых, да и еще и глобально-русско-интеллектуальностью... возможно, подорозмевалось, что мы везде елозим и на все оптику находим, и шастает наша мышка по всем просторам России, и каждый раз при этом думает, думает и интеллектом свербит, а потом мы про это все козырно пишем в новостях, типа асы и вообще монстры, и это оказывается (как ни странно) интересно для всякого и для каждого... Но не будем придираться. Тов. Александр Шевчук проявил горение творческой искорки, чего и вам от всего сердца желаю. Кто еще как нас расширяет, присылает, радируйте, кричите через мегафоны, мы обязательно... опубликуем... воши... расшифровки... в «Почте».

Ката

Ну что могут кошки сказать о мышках? Давайтейсь сами.

Мы в сети

Геймер

Очередная серия линков от читателей «Игромании» для всех остальных игроманьяков, журнал читающих. Адреса подоборлись интересные: лично я для себя кое-что нашел. Так что — походите, позалаздывайте.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высказать означенный линк мне или Коте на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

Адреса страничек

1. www.roval.narod.ru. Развлекательный портал. Пока что молодой, но есть что почитать и на что посмотреть (стихи про Кваку, анекдоты, ссылки, статьи об играх и т.д.). Можете внести свой вклад в развитие портала. Подробности на сайте.

2. <http://tos.hut.ru>. Посвящен РПГ и AD&D. Много различных мануалов для скачивания.

3. <http://mp3.pochtamt.ru>. Приколные MP3-файлы (пародии, переделки песни и т.д.). Оформлено во флэше в виде Интерактивного WinAMP'a. Из самых интересных MP3: Убили! Ейтос.mр3 (пародия на «Убили Негра»), ДОС (пародия на «Дождь» ДДТ), пародия на Titanic, микс из реклам...

4. www.periodgames.dax.ru. Сайт об играх.

5. <http://wofgl.narod.ru>. Для настоящих фанатов того самого Ваньфа!

6. www.raiders.narod.ru. Моя страничка посвящена мне, Каунтер-Страйку и маленькому программированию и хаберству. Оформление сакс, но не судите книгу по ее обложке.

Ката

На этом я прощаюсь с вами, дорогие читатели! Веселых вам праздников!

Геймер

И прочтите, если еще не прочли, стихотворение, присланное товарищем [SR]OZZY и посвященное Counter-Strike. Удачного Нового Года всем!

Предновогоднее оптическое интеллектуальное сканирование ваших писем с помощью козырных мышей и новостных асов интересно для всех исполнителей:

Ката
Геймер

Ката [kat@igromania.ru]
Геймер [gamer.sobaka.igromania.ru]

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс _____ область (край) _____

район _____

город (поселок, деревня, село) _____ д/а _____

улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия) _____ дом _____ корпус _____ квартира _____

фамилия _____

господин ☐ госпожа ☐ _____

имя _____ отчество _____

число _____ месяц _____ год рождения _____ год подписки _____ телефон _____

Заказанные лоты

лот _____ количество экземпляров _____	лот _____ количество экземпляров _____
лот _____ количество экземпляров _____	лот _____ количество экземпляров _____
лот _____ количество экземпляров _____	лот _____ количество экземпляров _____
лот _____ количество экземпляров _____	лот _____ количество экземпляров _____
лот _____ количество экземпляров _____	лот _____ количество экземпляров _____

Порядок оформления бланка-заказа

- 1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;
- 2) Укажите количества номеров журналов и экземпляров книг;
- 3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);
- 4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: 111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания". Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода нелегального платёжа (примерно 8% от общей суммы заказа). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

Номера лотов и цены

Наименование	Лот	Цена (руб)	Цена с доставкой
Журналы			
«Игромания» №8 2000	600	20	35
«Игромания» №8 2000	800	30	70
«Игромания» №9 2000	900	40	70
«Игромания» №10 2000	1000	30	70
«Игромания» №11 2000	1100	35	75
«Игромания» №12 2000	1200	35	75
«Игромания» №3 2001	301	40	80
«Игромания» №4 2001	401	40	80
«Игромания» №5 2001	501	40	80
«Игромания» №6 2001	601	45	85
«Игромания» №7 2001	701	45	85
«Игромания» №7 2001 CD	701	50	100
«Игромания» №8 2001	801	45	85
«Игромания» №9 2001	901	50	90
«Игромания» №10 2001	1001	50	90
«Игромания» №10 2001 CD	1001	55	110
«Игромания» №11 2001	1101	50	90
«Игромания» №11 2001 CD	1101	65	110
«Игромания» №12 2001	1201	50	90
«Игромания» №12 2001 CD	1201	70	115
«Геймпостер»	13	15	40
Книги			
«Мастер игры» «Возмущённый»	10	40	80
«Лучшие компьютерные игры» №10	1110	65	110
«Мир PlayStation» №1	121	40	80
«Мир PlayStation» №2	122	40	80
«Мир PlayStation» №3	123	40	80



Эти книги и журналы также можно приобрести или заказать:

1. На сайте www.igromania.ru
2. В компьютерном салоне «НОРМА» (в 3 мин. пешком от м. Беляево). ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных. Предварительный заказ журналов по тел. 330-2774 336-2688

Как пройти - см. на www.norma.ru

3. На книжной ярмарке (м. Проспект Мира) в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354. Ассортимент и цены могут отличаться от того, что представлено в журнале.



Сертификат
качества разработки,
проектирования
и производства
ISO-9001
Вся продукция
K-Системс
сертифицирована

Компьютеры K-Systems Irbis Favorite

на базе процессора
Intel® Pentium® 4:



- ✓ Он такой стильный...
- ✓ Он, как всегда, самый модный...
- ✓ От него все в восторге...
- ✓ Он очень надежный...
- ✓ Я в нем уверена!

- ✓ С ним нет проблем
- ✓ Он мой надежный помощник
- ✓ С ним можно и отдохнуть
- ✓ С ним я всегда в курсе всех новостей
- ✓ Он не требует повышения оклада!



- ✓ Оптимальный модельный ряд
- ✓ Отличное соотношение цена/качество
- ✓ Профессиональный менеджмент
- ✓ Четкие условия поставки
- ✓ Сервисное обслуживание
- ✓ Надежные гарантийные обязательства
- ✓ Мой босс будет доволен!

**K
SYSTEMS**
СИЛА
И
ИНТЕЛЛЕКТ

Предприятиям
и организациям:

Москва
(095) 495-1167
С.-Петербург
(812) 327-6556
Оренбург
(3532) 776-011
Астрахань
(8512) 390-553
Курган
(35999) 34-633
Сыктывкар
(8212) 445-794

Розничные
магазины:

Москва
Хомо Техникус
проспект Мира, дом 36,
(095) 280-2800,
280-7159

Санкт-Петербург
ул. Маяковского, д. 24,
(812) 327-6556,
979-1909
sales@k-systems.ru

Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах

Я выбираю компьютер
K-SYSTEMS Irbis Favorite

K-СИСТЕМС



100% сертифицирован Intel, Intel Inside Logo и Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.



Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home Elite SE: сможешь оторваться?



Компьютеры **ЭКСИМЕР™-Home Elite SE** на базе процессоров Intel® Pentium® 4 – настоящая находка для новичков.

Эта модель предназначена для тех, кто только собирается начать знакомство с удивительным миром компьютеров. Надежный и невероятно простой в использовании ЭКСИМЕР™ – Home Elite SE предоставляет новичкам возможность быстро начать работу в самых современных приложениях, а процессор Intel® Pentium® 4 обеспечит этим приложениям повышенную производительность. Вы сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеоролики, а входящий в комплект пишущий CD-Rom поможет донести Ваше творчество до широкой аудитории. С компьютером ЭКСИМЕР™ – Home Elite SE вам станет доступен весь мир Интернета. В нем вы сможете быстро найти любую информацию и новых друзей. Быстродействие и мощность процессора Intel® Pentium® 4 позволит полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр, а также обеспечит быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3.

ЭКСИМЕР™-Home Elite SE – современные технологии для современных людей. Вы можете все.

Единая информационная служба: (095) 742-3614.

Дистрибутор компьютерной техники **ЭКСИМЕР™** – компания Иллайт: г. Москва, тел. (095) 941-6161
Розничные продажи в Москве: **М.ВИДЕО** (095) 777-777-5; Техносила (095) 777-8-777; Электрический Мир (095) 745-8888

Продажи в Интернет: <http://www.dostavka.ru>; <http://www.merashop.ru>

Корпоративные продажи и региональные дилеры (*-работает сервис-центр):

г. Москва
Иллайт-М: (095) 485-5955, 485-5963
Иллайт-Дата: (095) 725-8905
Айрайт Исканиринг: (095) 725-4432/33
Саломы, Сети, Сервис, Три С: (095) 932-8433
АЛТ: (4162) 445256
Школе-Информ: (0732) 588860
Ньюлайн*: (095) 513-1362, 513-1363
Информ Плюс*: (0942) 517254, 317654
Лазурь: (81837) 32531, 32331

г. Красноярск
г. Мурманск
г. Новокузнецк
г. Рязань
г. Ставрополь
г. Тула
г. Уфа
г. Якутск

Антарес*: (3912) 231515, 239821
NetSL: (8152) 458988
Мультикомпсервис: (3466) 149804
Кроланд*: (0912) 761779, 282303
Профт-М*: (8652) 944091
Кибернетика*: (0872) 309310, 366639
Бит (3472) 741041, 230763
Терминал Компани: (4112) 445030



<http://www.excimer.net>
информационная служба:
(095) 742-3614